Le 1er magazine européen EXCLUSIVEMENT consacré à la Dreamcast

Dreamzone

Fév/Mars 99

N°2

Nouveau - 132 pages 100 % Dreamcast - 132 pages 100 % Dreamcast

NEWS

30 pages pour tout savoir sur la Dreamcast !

Superspeed Racing, Under Cover , Marvel vs Capcom, Flight Shooting, Hydro Thunder ...

DOSSIER

Shen Mue, une révolution est en marche !

TESTS

Sonic Adventure

Le chef d'oeuvre de la Sonic Team explose sur Dreamcast.

Sega Rally 2

En exclusivité, le test complet du hit de Sega.

Evolution

Le premier RPG sur Dreamcast.

L 9578 - 2 - 35,00 F - RD

SOMMAIRE

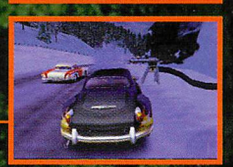
Courrier P4

News P8

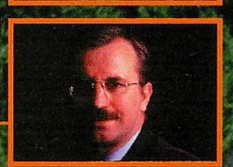
Dossier P39

Work in progress P52

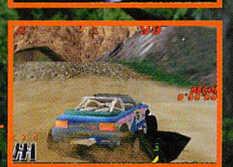
Pc/Dc P62



Interview P64

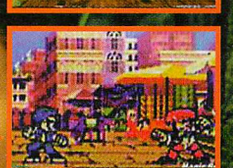


Liste des jeux prévus P66



Tests P71

Neo Geo Pocket P116



Arcade P118

Cinéma P126

Dvd P128

Dreamzone vous dit tout, ne vous cache rien. Voici le nouveau leitmotiv de la rédaction. Les annonces et les sorties de jeux Dreamcast s'accumulent. Ce numéro 2 de Dreamzone est là pour en attester. Tout s'accélère autour de nous et la stratégie de Sega commence à prendre forme. Les gros jeux de la qualité de Sonic Adventure arrivent en masse. Nous l'avons d'ailleurs testé pour vous en avant-première. Et je peux vous dire que nous n'avons pas été déçus. Egalement au rang des bonnes surprises, Sega Rally 2, un autre hit en puissance. Mis à part les tests, Dreamzone c'est aussi l'actualité à chaud avec des news brûlantes. L'équipe de Dreamzone s'est défoncée pour vous trouver toutes les nouveautés de la console. Les jeux dévoilés dans ces pages promettent d'être exceptionnels. En voyant les premières images de Flight Shooting, d'Under Cover ou d'Hydro Thunder, vous comprendrez tout de suite de quoi je parle. Dans le dossier, sur 13 pages nous avons passé au crible Shen Mue, le prochain gros jeu de Yu Suzuki sur Dreamcast. Préparez-vous à une vraie révolution. Enfin, pour ce deuxième numéro de Dreamzone nous avons essayé de tenir compte de toutes vos remarques afin de répondre encore mieux à vos attentes. Vous verrez donc que Dreamzone s'est enrichi de plusieurs nouvelles rubriques, comme le Courrier des lecteurs (d'ailleurs à ce sujet n'hésitez pas à nous envoyer vos lettres) ou les pages «PC/DC» destinées à mettre en évidence les relations entre le PC et la Dreamcast. Pour terminer, je vous souhaite une bonne lecture en attendant le prochain numéro.

Fred, le rédacteur en chef

PS : Ne vous genez pas pour nous écrire à l'adresse suivante :
DREAMZONE
3 Ter rue d'Arsonval
75015 Paris

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Rédacteur en chef
Fredéderic Danilewsky

Réalisation P.A.O
Franck Chemla, Thierry Malpeli, Vincent Jacques
Correcteur
Patrick SALMON
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure
Stagiare
Daniel.

Illustration
William RAVIN
Impression
Imprimerie Quebecor
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

VOUS AVEZ ÉTÉ NOMBREUX À NOUS LA RÉCLAMER DANS VOS LETTRES. TOUJOURS À L'ÉCOUTE DE VOS SUGGESTIONS, DREAMZONE NUMÉRO 2 S'ENRICHIT DONC D'UNE NOUVELLE RUBRIQUE COURRIER. CES PAGES SONT UNE VÉRITABLE TRIBUNE LIBRE. GRÂCE À ELLES, VOUS POURREZ NOUS FAIRE PART DE VOS REMARQUES SUR LE MAGAZINE, NOUS POSER DES QUESTIONS SUR LES JEUX À VENIR, OU MÊME POUSSER VOS COUPS DE GUEULE SUR LA VIE EN GÉNÉRAL. CETTE RUBRIQUE EST DONC LA VOTRE. NOUS ATTENDONS TOUTES VOS QUESTIONS AVEC IMPATIENCE.

Super FRED

BONJOUR À TOUTE L'ÉQUIPE DE DREAMZONE

Votre premier numéro m'a satisfait, toutefois, je voudrais faire appel à votre sagesse pour m'éclairer sur quelques questions.

La Dreamcast n'est pas équipée du DVD, mais une extension est-elle prévue ?

Si des rumeurs concernant un hypothétique support DVD circulaient avant la sortie de la console au Japon, aujourd'hui le mystère est levé. Sega a choisi une autre technologie pour la Dreamcast, le GD-Rom. Pour l'instant aucune extension de ce genre n'est donc prévue. Mais qui sait ? Sega a toujours été la reine des périphériques et des extensions, alors tout est possible.

La mémoire pourra-t-elle être étendue comme pour la Nintendo 64 avec l' «extension pack» ?

Non, la mémoire ne pourra pas être étendue avec une extension de ce genre. Aujourd'hui, toutes consoles confondues, la Dreamcast est la machine qui détient le plus de mémoire. Elle possède 16MB de mémoire vive, 8MB de mémoire graphique et 2MB de mémoire sonore, soit 26MB entièrement dédiés aux jeux. Les programmeurs devraient donc s'en sortir sans trop de problème.

A quoi Windows CE sert-il sur la Dreamcast ?

Windows CE a été implanté dans la Dreamcast pour permettre une totale compatibilité avec le PC. Les développeurs PC pourront ainsi convertir leurs jeux sur Dreamcast en un temps record. Grâce à ce système, on peut ainsi espérer voir apparaître tous les grands hits PC sur Dreamcast sans trop d'attente.

Soulignac Arnaud (Yoda)

CHER DREAMZONE

Bonjour. Attendant impatiemment la Dreamcast, je me suis littéralement jeté sur votre mag dès sa sortie. Tout d'abord, je tiens à vous dire que je le trouve génial, même si quelques points pourraient être modifiés. Serait-il possible que ce mag sorte tous les mois ? Je pense aussi qu'il serait bon également d'annoncer le niveau d'avancement des Work In Progress. De plus, comment se fait-il qu'il y ait des photos magnifiques pour Sonic, et d'autres moins réussies ? Mais pour moi le plus gros point noir du premier numéro reste l'idée stupide de placer votre sondage au verso de la page «new» d'»Unreal», car je ne tiens pas à déchirer une seule page de mon nouveau bouquin, et il est tout de même embêtant de tout devoir recopier. Sur ce, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne continuation, et surtout restez objectifs, c'est le principal. Un futur abonné.

P. Guillaume

Merci pour toutes ces remarques constructives. C'est grâce à elles que Dreamzone évoluera dans le bon sens. Il faut savoir qu'un magazine c'est comme le bon vin, il se bonifie avec le temps.
Concernant la périodicité du magazine : si l'actualité le permet, pourquoi pas un Dreamzone mensuel.
Pour les photos de Sonic, je suis entièrement d'accord avec toi. Mais il y a une explication logique à ce phénomène. Les photos de Sonic Adventure utilisées dans le numéro un de Dreamzone provenaient de sources différentes. A partir de là, il fallait faire un choix entre publier des photos sublimes, tirées d'un CD mais que tout le monde avait déjà vues, ou montrer des images inédites mais de moindre qualité. Vous voyez un peu le dilemme. Quoi qu'il en soit, pour ce numéro et les prochains à venir, nous essayerons de ne vous proposer que le top du top en matière de photos. Pour le reste, vu le nombre d'informations que nous avions récoltées et le nombre de pages limitées du magazine, nous ne pouvions vraiment pas faire autrement.

SALUT À TOUTE L'ÉQUIPE DE DREAMZONE

Je tiens à vous féliciter pour votre magazine. Il est hyper-complet. J'adore surtout les news et le dossier. J'ai appris beaucoup de choses sur cette merveille de console. Vraiment, Sega a frappé très fort. Pourtant je suis déçu que la console ne sorte en France qu'en septembre 99. L'attente est beaucoup trop longue. Je voudrais vous poser une question. Est-ce que vous allez sortir bientôt un CD de démos jouables avec le mag ?
Vive Dreamzone, vive Sega, vive la Dreamcast.

Michael

Rien ne nous ferait plus plaisir, mais tu devras attendre la sortie officielle de la Dreamcast en France pour espérer voir ce genre de supplément dans Dreamzone. La date de sortie aux USA ayant été annoncée pour début septembre, et sachant que les dates de sortie américaine et européenne seront les mêmes, tu ne devrais plus avoir que 7 mois à attendre.

SALUT À TOI

Pour commencer, j'aimerais savoir si la Dreamcast a un ou des petits défauts car à vous entendre, elle est parfaite. C'est la plus belle et la meilleure jusqu'à la prochaine.

Tu sais, à chaque fois que quelque chose est nouveau, on se laisse facilement emporter. Mais à bien regarder non, la machine en elle-même ne semble pour l'instant par avoir de défaut. Sega a justement pensé sa nouvelle création pour qu'elle corresponde le plus possible avec les attentes des joueurs. Même s'il existe quelques ratages, lorsque l'on voit Sonic Adventure ou Sega Rally 2, on ne peut être qu'admiratif.

Qu'elle est la différence entre la 3D polygonale et la 3D Voxel ?

N'étant pas un spécialiste dans ce domaine, en notant ta question, j'ai tout de suite été voir Vincent, le monsieur «puces et bidouilles» de la rédaction. Concernant la 3D Voxel, le programme gère les pixels, tandis que pour la 3D polygonale, comme son nom l'indique, il ne gère que des polygones. Pour voir la différence, tu n'as qu'à comparer des jeux comme Commanche sur PC ou Outcast (3D Voxel) à des softs comme Tomb Raider ou Incoming (3D polygonale).

Continuez comme ça, car votre magazine est bien parti. Il est dans l'ensemble clair et complet. Son petit problème est le manque d'humour, mais je pense que vous allez y remédier.

Jacques

SALUT À TOUTE L'ÉQUIPE DE DREAMZONE.

Votre mag est super. J'ai quelques questions à vous poser.
Pourquoi n'y a-t-il pas de fille dans la rubrique interview ?

La réponse semble être évidente. Mais si tu veux, je peux préciser les choses. Il n'y a pas de fille dans la rédaction de Dreamzone. Le problème est à l'étude, et d'ailleurs si tu as des suggestions à ce propos, elles sont les bienvenues. Remarque, il y a bien Willy, mais la perruque blonde ne lui va pas bien.

Quand la Dreamcast sera disponible en France, y aura-t-il des démos jouables ?

Une source bien placée chez Sega nous a en effet confirmé cette éventualité. Il n'y a aucune raison pour qu'au moment de la sortie officielle de la Dreamcast, la console de Sega n'ait pas ses CD de démo. De plus, étant donnée la faculté de la Dreamcast à lire indifféremment les GD-Rom comme les CD classiques, réaliser des CD de démo ne devait pas entraîner de surcoût pour les éditeurs. A première vue, il n'y a donc aucun obstacle pour le futur.

Pourquoi sortir un mag près de dix mois avant la sortie officielle ?

Si la console n'est pas encore sortie officiellement sur notre territoire, elle n'en est pas moins déjà en vente dans certaines boutiques d'import. Nous trouvions donc juste de vous informer sur cette formidable plate-forme qu'est la Dreamcast. De cette façon, numéro après numéro, vous pourrez vous faire une opinion sur la Dreamcast et les jeux proposés.

Y aura-t-il des problèmes de conversion Jap/Pal comme sur Playstation et Nintendo 64 ?

Il n'y aucune raison pour qu'il y ait des problèmes de conversion d'un système à l'autre. Les versions Pal seront toujours légèrement moins rapides que les versions NTSC. La puissance de la Dreamcast devrait cependant palier ce petit problème. D'après Sega France, concernant un jeu comme Virtua Fighter 3, il ne devrait y avoir aucune différence entre les deux versions.

La Saturn possède beaucoup de RPG, hélas, très peu sont en français. En sera-t-il de même pour la Dreamcast ?

Le RPG est un genre majeur au Japon. Tu peux donc être sûr que la Dreamcast possédera son lot de jeux de rôle. Le genre étant de plus en plus apprécié dans notre pays, il y a fort à parier qu'ils déboulent en grand nombre dans quelque temps chez nous. Sega France nous a également assuré que les plus gros RPG comme Climax Landers seront traduits en français pour la sortie de la console.

Antoine de Reims

COURRIER

SALUT SUPER FRED

Le fait de lire ton super mag m'a donné envie d'acheter une Dreamcast. Mais je l'achèterai en version officielle à cause des problèmes de compatibilité. J'ai tout de même quelques questions à te poser.

Pourquoi faire des jeux comme Tetris 4D de 5MB sur des GD-ROM de 1 Giga ?

Figure-toi qu'en jouant à Tetris 4D, je me suis posé exactement la même question. Mais je pense que tu auras une réponse beaucoup plus détaillée en lisant le test de ce fabuleux jeu. Sans commentaire.

Est-ce que «The Lost World» et «House of the Dead 2» sortiront sur Dreamcast ?

Pour ce qui est de «The Lost World», Sega n'a fait aucune annonce à ce sujet. Mais peut-être qu'après la sortie de «House of the Dead 2», prévue pour mi-mars, Sega précipitera les choses.

Une autre considération me vient à l'esprit. Ce n'est pas parce que Namco a annoncé qu'il développait un jeu sur Dreamcast qu'il va en faire plusieurs. Sur Nintendo 64, il n'avait fait qu'un seul jeu, Famitsu 64 (un jeu de Base-ball). Alors, pour Dreamcast est-ce qu'on aura le droit au même style de produit, ou à Time Crisis 2 ?

Tu fais bien de poser cette question car Namco vient juste d'annoncer qu'il dévoilerait trois titres en développement sur Dreamcast lors du prochain Tokyo Game Show d'été. Sinon, pour te mettre l'eau à la bouche en attendant le salon, sache que des rumeurs circulent concernant une possible adaptation de «Soul Calibur» et de «Time Crisis 2».

Quel sera le meilleur RPG selon toi entre Silver, Climax Landers, Grandia 2, E.G.G, Evolution et Sengoku Turb ?

Difficile de donner une réponse car certains de ces jeux sont à des années-lumière les uns des autres. Concernant Sengoku Turb et Evolution, tu pourras te faire ta propre opinion en lisant leur test dans ce numéro. Le résultat est très contrasté. Grandia 2 et E.G.G sont des RPG que l'on pourrait qualifier de classiques. Silver sortira sans doute fin 99/début 2000, donc tu as le temps. Je donnerai ma préférence à Climax Landers, qui s'annonce comme un Zelda 64 à la puissance 10.

SALUT À TOI

Je salue également toute l'équipe de Dreamzone pour son travail. Votre mag est super, c'est le seul qui ne parle que de la Dreamcast, et c'est aussi le seul à ne pas parler de mangas ou de comics bouffeurs de pages.
J'aimerais vous poser quelques questions (Nous avons les moyens de vous faire parler).

Est-ce que Square développera sur Dreamcast ? Si oui, quels sont les jeux prévus (Secret of mana 4 ou final Fantasy 8) ?

Square a récemment annoncé qu'il ne développerait jamais sur Dreamcast, ni d'ailleurs sur Nintendo 2000. Pour l'instant, il se sent très bien sur la Playstation et ne compte pas changer de support. S'il est vrai que Square est un des développeurs incontournables sur console, la Dreamcast ne manquera pas de jeux. Je te rappelle que plus de 300 développeurs ont annoncé développer des jeux sur Dreamcast, dont Capcom, Konami et bien d'autres encore.

Dans votre dossier vous dites que Sega essaiera de ne pas oublier la France mais en attendant, la Dreamcast ne sort dans notre pays que dans 8 mois, et ne plus elle n'est pas sûre d'avoir le modem. (Les machines se mettent à réfléchir elles-mêmes à leur futur-ndc).

Le Japon a toujours été un marché-test pour les constructeurs de consoles. C'est donc un passage obligé pour toutes les nouvelles machines. Elles doivent d'abord faire leurs preuves au pays du soleil levant avant d'espérer voir d'autres horizons. Les consoles sortent donc toujours avec un temps de retard dans le reste du monde par rapport au Japon. Ne t'inquiète pas, au Japon, les ventes de Dreamcast se portent à merveille. De plus, il ne faut pas perdre de vue que le constructeur de la Dreamcast est japonais, il est donc logique qu'elle sorte en premier dans ce pays.

Etant donnée la capacité mémoire de la Dreamcast, les jeux seront-ils en plusieurs langues ?

La capacité de stockage des GD-ROM (1 Giga) laisse envisager toutes les possibilités. Pourquoi pas des jeux avec toutes les langues ? Mais à ta place je n'y compterais pas trop car cette option encouragerait l'import, ce qui irait à l'encontre de la nouvelle politique de Sega dans ce domaine. Cela entraînerait également des pertes pour les éditeurs-tiers.

Comment fait-on pousser les haricots ?

Avec de l'eau, du soleil et surtout beaucoup d'amour.

Les jeux violents seront-ils censurés ?

Avec des jeux comme «Resident Evil : code Veronica», on ne peut pas dire que Sega rejoigne le clan des censeurs. Si tu fais allusion au cas d'»House of the Dead 2», c'est plus problématique, car même en arcade le sang des monstres est vert. Alors faut-il considérer cela comme une censure ? En tout cas, rappelez-vous du premier volet sur Saturn. Il existait un code pour changer la couleur du sang. De plus, si on considère le nombre de jeux PC qui vont bientôt débarquer sur Dreamcast, je ne pense pas que Sega ait vraiment le désir ni le pouvoir de tout censurer.

x

Julien CHEMIN

Salut mon cher Super Fred

Je m'appelle Romain et dès que j'ai vu votre magazine, je l'ai acheté et je m'y suis abonné. J'ai quelques remarques à vous faire.
Je trouve que vous avez été un peu durs avec les notes concernant Virtua Fighter 3 et Pen Pen Tri Icelon. Ils méritaient à mon avis de meilleurs notes (surtout VF3).

94 pour VF3 et 91 pour Pen Pen, je ne trouve pas que ce soit sévèrement noté. Tu sais, il faut prendre en compte le fait que nous ne sommes qu'au tout début des jeux Dreamcast. Il faut éviter la surenchère, sinon comment noterons-nous les prochains jeux à venir ? Avec le temps, ils s'amélioreront et l'échelle de notation n'est pas extensible. Imagine, si nous avions mis un 96 à VF3, combien aurions-nous dû mettre à Sonic Adventure, qui à mon avis est encore plus époustouflant ? De toutes façons, il faut savoir qu'une note est toujours subjective. Certains la trouveront tout à fait justifiée, alors que d'autres la jugeront abusive.

J'aimerais savoir quel est le meilleur jeu de baston entre VF3 et Tekken 3 ?

Au cas où tu ne l'aurais pas remarqué Dreamzone est un magazine entièrement et exclusivement dédié à la Dreamcast. Je suis donc assez embêté pour répondre à ta question. Mais honnêtement, il est très difficile de départager ces deux classiques, même si de nombreux magazines se sont amusés à les comparer. VF3 est très technique et avant de pouvoir l'apprécier à sa juste valeur, il faut connaître les nombreux enchaînements qui composent le jeu sur le bout des doigts, tandis que Tekken 3 est plus instinctif. A toi de faire ton choix.

Et pour ma dernière question je voudrais savoir si Sonic Adventure est mieux que Mario 64 ?

Encore un fois, il est difficile de comparer ces deux jeux. Techniquement, Mario 64 prend une grosse claque. Sonic est splendide, rapide et fun. Les niveaux sont variés, on peut jouer avec tous les personnages de la série et ce qui ne gâche rien, les concepteurs ont même intégré dans le jeu des petits éléments de recherche. Et recommencer les niveaux quand on a fini le jeu est un vrai plaisir.

Sur ce, je vous souhaite une bonne continuation et j'espère que vous me publierez.
Salut.

Monsieur X

Bonjour !

J'aurais quelques questions à vous poser :
Le pistolet Saturn sera-t-il compatible avec la Dreamcast ?

Non, les prises des ports paddles de la Dreamcast n'étant pas les mêmes que sur Saturn, aucune compatibilité n'est possible entre les deux machines. Cela dit, un pistolet spécialement dédié à la Dreamcast sortira en même temps que House of the Dead 2, en mars prochain.

Falcon 4 sortira-t-il sur Dreamcast ?

Non, mais d'autres simulations de vol de qualité sont annoncées sur la machine de Sega.

Quel sera le prix de la Dreamcast lors de sa sortie européenne ? Dans les 1000 Frs ? Sega a intérêt à la proposer à un prix compétitif, sinon personne ne pourra l'acheter et elle sera délaissée comme la Saturn.

Pour l'instant, le prix de la Dreamcast européenne n'a pas été annoncé mais il devrait tourner autour des 1800 Frs. En ce qui concerne l'avenir de la machine, je ne me fais aucun souci !

Un Virtua Fighter 4 est-il prévu ? Si oui, quand ?

Virtua Fighter 4 est en cours de développement. Sega n'a avancé aucune date. Wait and see !

A quand Star Wars Trilogy sur Dreamcast ?

La majorité des jeux d'arcade développés chez Sega finissent par débarquer sur le marché des consoles. Il y a donc de l'espoir ! De plus, LucasArts devrait sortir un grand nombre de produits sur Dreamcast. Aucun titre n'a pour l'instant été annoncé.

Pourriez-vous me répondre par courrier, ou dans la rubrique «Courrier des lecteurs» ? Merci.

Xavier Milili (13)

Salut à tous

Evolution est-il prévu en version européenne et sera-t-il traduit en français ?

Mon cher Seb, tu vas être comblé car cet excellent RPG (voir test d'Alex) est bel et bien prévu en version européenne, et notamment en français. Alors heureux ?

Dans votre numéro 1, vous marquez que la sortie de Geist Force est en novembre 99. S'agit-il d'une erreur ?

Aux dernières nouvelles, ce magnifique shoot-them-up made in Sega devrait voir le jour au Japon en septembre prochain. Une version européenne suivra rapidement.

Un joystick pour les simulations de vol est-il prévu ?

ASCII nous prépare un bon petit manche à balai dont la sortie concordera avec celle d'Aero Dancing, une simulation de voltige aérienne.

Dans un magazine concurrent, il y a une interview des développeurs de Silent Hill sur Play. Ces derniers disent qu'il devrait être possible de le convertir sur Dreamcast. Alors info ou intox ?

Tu sembles oublier que la Dreamcast est bien plus puissante qu'une PlayStation. La conversion d'un jeu 32 bits sur la machine ne pose donc aucun problème. Quoi qu'il en soit, d'excellents titres dans le genre de Silent Hill sont déjà annoncés sur DC, parmi lesquels : Resident Evil : Code Veronica, Carrier ou encore Under Cover. Et ce ne sont que les premiers !

Konami et Infogrames ont-ils signé un accord avec Sega ? Et si oui, quels jeux sont prévus ?

Yes, man ! Les premiers jeux annoncés sont : Alone in the Dark 4 et V-Rally 2 pour Infogrames, et Castlevania (3D), Flight Shooting et Pop'n Music pour Konami.

Square va-t-il sortir un jeu sur DC ? Une adaptation de Saga Frontier 2 est-elle prévue ? Ou bien Final Fantasy ? Square sur Dreamcast ?

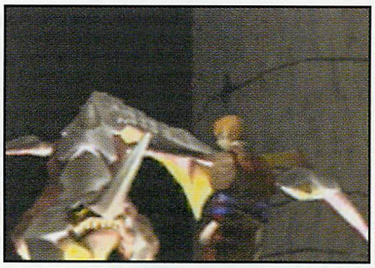
N'y compte pas trop. Pour le moment, le développeur nippon a décidé de rester fidèle à la console de Sony. Mais comme on dit : il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Nous verrons bien si le dicton s'avère exact.

Séb.

En tant que lecteur, mais aussi comme rédacteur, la rubrique News est ma préférée. C'est toujours dans ces pages que l'on apprend le plus de choses. Vous constaterez que pour ce deuxième numéro de Dreamzone, nous n'avons pas chômé. Ces pages sont une vraie mine d'informations sur Dreamcast et compagnie. Si vous aviez quelques doutes, après avoir parcouru ces lignes, vous serez immédiatement rassuré en voyant la qualité des jeux à venir sur la console. Flight Shooting, Hydro Thunder, Under Cover ou Senritsu ont déjà conquis toute la rédaction de Dreamzone.

Fred

ENTRE RIRE ET LARMES



Il y a parfois des nouvelles qui vous laissent sur le carreau. Grand fan devant l'éternel de la série des Panzer Dragoon, j'espérais beaucoup l'annonce du développement d'un Panzer Dragoon RPG 2. Malheureusement, Sega Japon vient de briser tous mes rêves en rendant publique la dissolution du Team Andromeda. Les programmeurs de génie de cette petite équipe interne de Sega nous avaient régalés avec deux shoot'em up extraordinaires et un magnifique RPG. Heureusement, dans le même temps, la Sonic Team a confirmé le développement de Nights 2 sur Dreamcast. Nous aurons donc bientôt le plaisir de retourner faire un tour dans le pays des rêves et de retrouver ce lutin volant farfelu. Il ne reste plus qu'à attendre les premières images de ce futur hit.

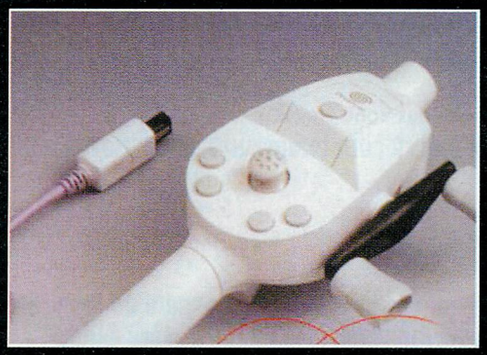
DAYTONA USA LIFTÉ

Daytona USA 2: Power Edition, sorti en arcade en décembre, offre à tous les amateurs du hit de Sega des nouvelles options. Cette nouvelle version propose un mode miroir, qui permettra de redécouvrir les circuits sous un nouveau jour. Les voitures Hornet et les pistes du premier Daytona font également un retour très remarqué, la plupart des joueurs retrouvant avec plaisir les sensations de la première mouture. Le nombre total de courses monte donc à 12 (trois nouvelles, trois anciennes, et le miroir). De quoi rassasier tous les férus de la borne.

CAPITAINE, RENDEZ-MOI MON ARME

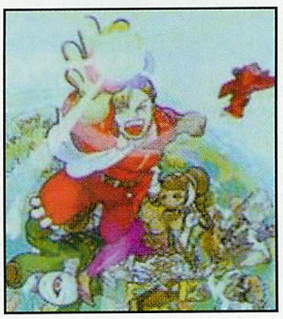
La sortie d'une console est toujours accompagnée de l'apparition d'une multitude de périphériques. La Dreamcast n'échappe pas à la règle. Après le volant et le clavier, le rayon accessoires de la Dreamcast va bientôt s'enrichir d'un nouveau pistolet. Tout comme pour Sega Rally 2 et son volant, House of the dead 2 sera accompagné d'un gun. Comparé au pistolet de la Saturn, celui de la Dreamcast est beaucoup plus compact, et surtout moins agressif. Pour être franc, il ressemble plus au «phaser» du capitaine Kirk dans «Star Treck « qu'à une vraie arme à feu. Le pistolet possède une croix de direction ainsi qu'un emplacement pour le VM ou le Puru Puru pack. Le pack comprenant House of the dead 2 et le gun est annoncé au Japon à 7 800 yens (450 francs). Le gun devrait coûter 300 francs sur l'Archipel.

LA PÊCHE À LA MOUCHE



Bientôt, tous les jeux Dreamcast vont être accompagnés d'un périphérique spécialement dédié. Sega Rally 2 a son volant, House of the dead 2 a son pistolet et Get Bass Fishing aura sa canne à pêche virtuelle. Oui, vous ne rêvez pas, une canne à pêche virtuelle. Les Japonais sont de grands pêcheurs devant l'éternel (n'y voyez aucune allusion). Prévu pour le mois d'avril, Get Bass sortira en bundle avec cet élégant accessoire. Il sera vendu au prix de 9 800 yens, soit environ 550 francs, au Japon bien sûr. Après un tel achat, vous n'aurez plus besoin de vous lever aux aurores pour taquiner le goujon. Mais attention : si la peine est virtuelle, le poisson dans votre assiette le sera aussi.

CAPCOM RÉINVESTIT DANS LA JAPANIMATION



A peine sorti sur Naomi et Dreamcast, Power Stone, le dernier jeu Capcom, va bientôt atterrir sur les petits écrans japonais. Capcom a en effet annoncé la prochaine adaptation de leur titre en dessin animé. Dans le même temps, le géant nippon a révelé que Street Fighter Zero 3, à peine prévu sur Dreamcast, ferait lui aussi l'objet d'une version animée, mais sous la forme d'une OAV. De là à dire que Capcom veut devenir aussi incontournable en matière de japanimation qu'il peut l'être sur nos consoles, il y a un pas... que nous ne franchirons pas.

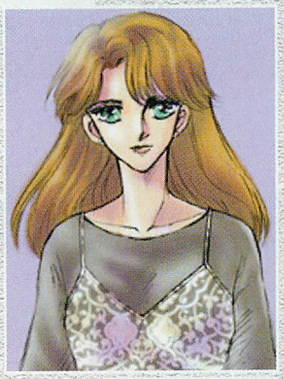
SEGA/SNK

Non content de son partenariat technologique avec la Neo Geo Pocket (compatible Dreamcast), Sega compte aussi sortir ses propres jeux sur la console portable. Le premier titre prévu est un RPG, Biometer Unitron. Il a été développé de concert par Sega et SNK. On ne sait pas encore grand chose sur le jeu, mais il devrait sortir au mois d'avril. D'autres titres sont d'ores et déjà annoncés, sans que l'on en sache vraiment plus. En tout cas, Sega avance ses pions intelligemment sur l'échiquier vidéo-ludique en ce moment.

KOEI SORT LES ARMES

Non content de la sortie de Mahjong II Rally, Koei a d'ores et déjà annoncé 3 autres titres Dreamcast : Ambition of Nobunaga Shouseiroku with Power Up Kit (!?) et Romance of the Three Kingdoms VI sont prévus pour le 25 mars. Il ne s'agit que de suites d'anciens jeux avec des graphismes améliorés et quelques nouvelles options, mais rien quant à un possible support réseau sur le Net. Le président de Koei, Youichi Erikawa, a déclaré que leur but était tout d'abord de sortir leurs jeux sur Dreamcast le plus vite possible, le réseau étant leur prochain objectif. Koei a cependant un atout dans sa manche : Nanatsu No Hikan, un Resident-like avec une option très originale. Le jeu proposera en effet un mode deux joueurs en écran splitté. La sortie est prévue pour l'été.

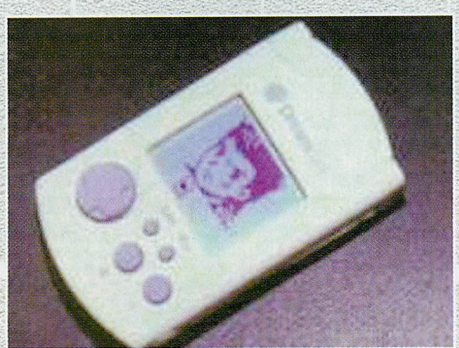
THE NIGHTMARE RETURNS



Ecole a annoncé la prochaine sortie de leur premier jeu Dreamcast, Death Crimson 2. C'est peu ou prou la suite de la première mouture sur Saturn. C'est là que le bât blesse. Death Crimson est connu pour être l'un des plus mauvais jeux jamais sortis sur l'ex de Sega : un croisement contre-nature entre un shooting game et un RPG. Scénario ridicule, graphisme et animation pitoyables, ambiance sonore épileptique, le jeu avait même un cortège de fans masochistes. Death Crimson 2 sera présenté au Spring Tokyo Gameshow, et chacun attend de savoir si Ecole sera à la hauteur de sa réputation. En attendant, laissons-leur le bénéfice du doute (rire)...

MIEUX VAUT UN PETIT SHEN MUE QUE PAS DU TOUT

Vous le savez désormais, Shen Mue est certainement le jeu le plus attendu de la Dreamcast. Pour calmer les ardeurs des joueurs, Sega a sorti un Shen Mue VMS le 14 février. Téléchargeable sur Internet, il s'agit d'un mini-jeu inspiré du futur et grandissime hit de Sega. Voila donc une nouvelle utilisation du VMS : un paliatif à l'intolérable attente qui précède la sortie des blockbusters.



LA BANQUE SEGA

Sega a récemment crée le Dreamcast PointBank Service. A chaque achat d'un produit Sega, les consommateurs japonais gagnent des points, qu'il pourront ensuite échanger. Par exemple, chaque jeu acheté rapporte 300 jolis points. Après avoir accumulé le précieux pécule, il ne reste plus qu'à choisir parmi le catalogue PointBank. Un joypad Dreamcast coloré vaut 2500 points, une télévision portable à écran LCD 10000, etc. L'opération démarre le premier mars, les Japonais ont donc tout le temps de consommer de la Dreamcast et d'accumuler leurs petits points. Il y en a qui ont de la chance....

La qualité des graphismes est extraordinaire et le moteur 3D affiche un nombre incroyable de petits détails.

Super Speed Racing

Le retour d'Indianapolis 500

La vue interne promet d'excellentes sensations à ceux qui attendent une simulation de course réaliste. Vivement la sortie du jeu !

Les replays seront à la hauteur du grandiose Gran Turismo, avec des angles de caméra parfaitement choisis qui apporteront un dynamisme certain à l'ensemble.

Comme on pouvait s'y attendre, la Dreamcast, de par sa puissance, n'échappera pas à la vague des jeux de course qui touche actuellement le monde des consoles. Développé par Sega of America, Superspeed Racing propose des courses de monoplaces sur des circuits de vitesse fermés à la manière d'un Indianapolis. Ce nouveau titre disposera de la licence officielle CART (Championship Auto Racing Teams), un gros avantage pour une simulation qui espère devenir la nouvelle référence dans son domaine. Pour arriver à ce résultat, Sega s'est assuré les services de l'équipe Rahal, l'une des meilleures de la ligue CART. Les techniciens de cette célèbre écurie ont apporté leur immense savoir-faire aux programmeurs de Superspeed Racing. Une contribution qui permettra au jeu d'obtenir un réalisme inégalable. A commencer par les bruitages qui semblent plus vrais que nature (normal, ils ont étés enregistrés aux abords des circuits !). Les réactions des bolides sur la piste sont calquées sur la réalité et permettent très peu d'écarts sur la piste. En fait, les courses sont axées sur la notion de vitesse avec un nombre restreint de courbes et un maximum de lignes droites. Cela obligera les apprentis pilotes à apprendre par coeur chaque trajectoire et à rester concentrés jusqu'au bout. Pour mener à bien un championnat, il sera possible de choisir son écurie parmi les 17 présentes dans le jeu. Ces équipes donneront accès aux 27 pilotes officiels de la CART. Mais le mode le plus intéressant sera certainement celui qui permet d'affronter un autre adversaire humain sur les 19 circuits disponibles. On imagine déjà les duels fratricides sur les ovales de vitesse. Il ne reste plus qu'à souhaiter que le dernier bébé de la division américaine de Sega soit à la hauteur de nos espérances.

DÉVELOPPEUR : SEGA OF AMERICA

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : MARS 99

AH, LA JOIE DE VOLER...

Sega vient de confirmer la conversion de Pilot Kids, une borne d'arcade réalisée sur une carte Model 2. L'adaptation promet d'être rapide puisque le jeu date déjà de plusieurs mois. Reste à attendre les premières images de la version Dreamcast de ce petit shoot sympathique. Un titre qui devrait plaire aux plus jeunes.

SEGA SE LANCE DANS LE RALLY...

Grande première dans l'histoire du jeu vidéo : un éditeur passe du virtuel au réel. Lors d'une conférence de presse, Sega a annoncé la création d'une écurie de Rally, en partenariat avec Kodansha, un groupe de presse japonais. Pour les connaisseurs, Sega compte entrer dans le groupe N. La Subaru Impreza WRX (présente dans Sega Rally 2) du nouveau team Yougmaga. Sega Rally s'élancera dans le Rallye du Safari. La course prend place dans la savane kenyane, et c'est sans aucun doute l'une des plus périlleuses au monde. Un bon moyen pour se faire de la publicité gratuite. On sait déjà à quoi s'attendre pour le présumé Sega Rally 3.

TACTICAL SEDUCTION

Après les Resident-like, les Doom-like, voici les Sakura Taisen-like... Japan Corporation a annoncé le développement d'un nouveau titre sur Dreamcast, très similaire au hit de Sega. Rainbow Angel, puisque c'est son nom, est donc un tactical-RPG à l'univers féminin. Vous jouerez le rôle du Silver Knight, et vous serez chargé de l'entraînement de 7 jeunes et fraîches donzelles. Non seulement vous les initierez à l'art de la guerre, mais vous devrez également impressionner ces revêches jeunes filles. Après avoir atteint un quota de points de séduction, vous pourrez les embrigader et abuser d'elles... en les envoyant lutter contre l'Empire. Bref, un tactical-RPG complètement déluré, qui devrait plaire à l'otaku qui sommeille en vous. La sortie est prévue courant 1999.

UN CHIEN BIEN MYSTÉRIEUX

«Effectivement, nous créons ce jeu pour Sega... Tout en restant vague, je veux bien essayer de révéler quelques trucs... En espérant que ça ne les ennuiera pas trop (sous-entendu les grands pontes de Sega)... Il n'y a rien d'officiel pour l'instant, mais ca pourrait ressembler à... Starfox, dans un tank.» Ce sont les mots de Jez San, fondateur et directeur d'Argonaut. Il a récemment révélé dans une interview à la presse américaine ce que serait leur prochain et très secret jeu Dreamcast, intitulé Red Dog. Ce dernier n'a encore aucune date de sortie précise, mais il n'a plus grand chose de «secret». Il ne reste plus qu'à attendre pour jouer à «Starfox dans un tank».

ARGONAUT

HONG KONG
CAPITALE DU PIRATAGE

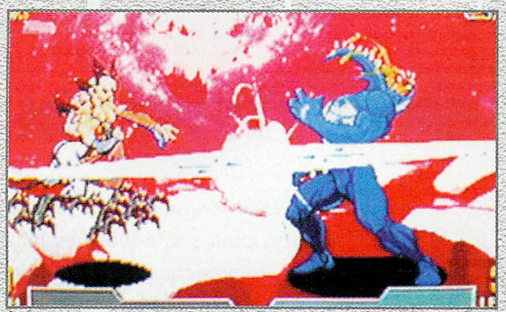
Il n'aura pas fallu longtemps aux pirates de Hong Kong pour s'attaquer aux jeux Dreamcast. Il semble que les contrevenants soient actuellement capables de copier les GD-ROM, bien que la partie sonore leur pose encore quelques problèmes. Comme on pouvait s'y attendre, ce fléau qu'est le piratage n'épargnera aucune machine, au grand dam des développeurs qui ne savent plus trop comment protéger leurs créations. On peut donc s'attendre à voir circuler sous le manteau, dans un avenir proche, des versions pirates des softs Dreamcast.

MAVERICK DE
RETOUR CHEZ TITUS

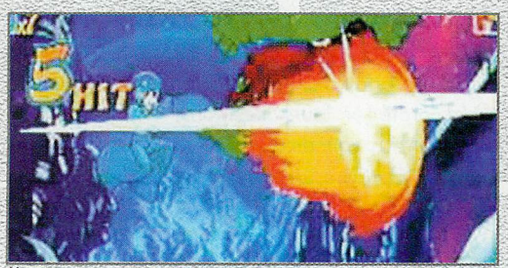
Titus Corporation a récemment signé un accord avec Viacom pour développer un jeu basé sur la licence Top Gun. Les droits seront effectifs au premier janvier 2000, et Titus compte sortir le jeu vers la fin de la même année. Selon Herve Caen, le président de Titus Software, «l'objectif est d'obtenir un succès équivalent, dans l'industrie du jeu, à celui rencontré par Top Gun à sa sortie dans les salles». Le film est vieux, le jeu n'est pas près de sortir, et Titus ne nous a pas habitués à des titres de grande qualité. De plus, les adaptations cinématographiques n'ont presque jamais accouché de grands titres. Bref, Top Gun sur Dreamcast n'est pas pour demain, et que ça ne vous empêche surtout pas de dormir.

LA DREAMCAST
EN RÉSEAU

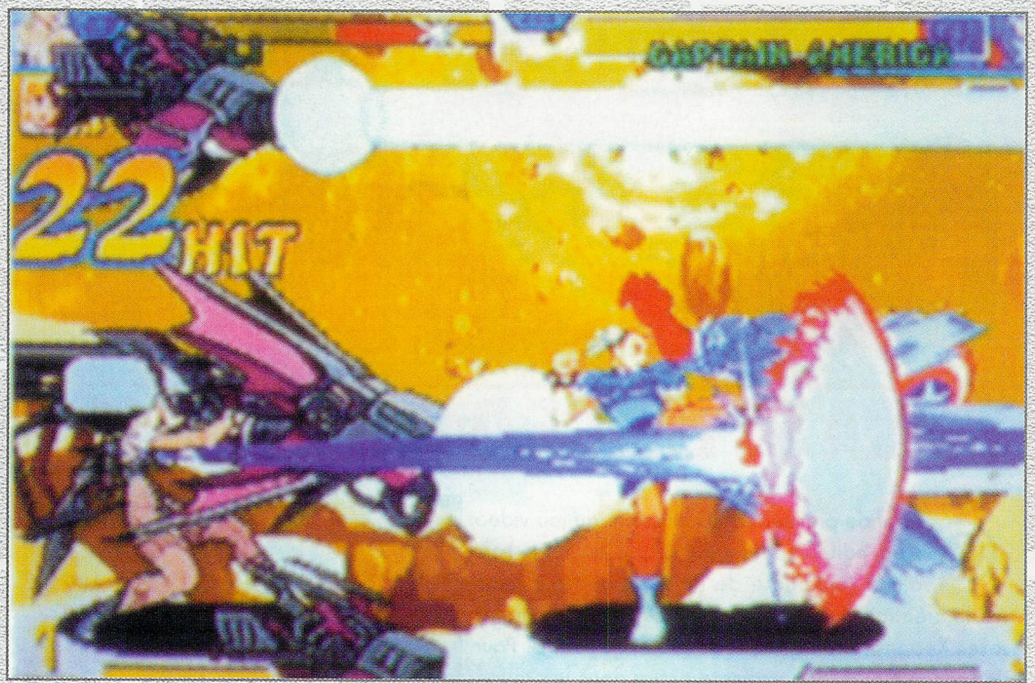
Vous le savez, la Dreamcast dispose de toutes les options nécessaires pour le jeu en réseau sur le Net, avec son modem intégré. Cependant, il n'y a pas que le réseau Internet dans la vie d'un joueur. Sega va donc sortir un adaptateur LAN qui permettra de relier plusieurs Dreamcast entre elles en réseau local. Un peu le même principe que le vieux câble link Playstation (il sert encore celui-là ?), mais à plus grande échelle. Encore une fois, c'est le sytème d'exploitation Microsoft de la console, Windows CE, qui va gérer le système. Le système LAN sera présenté au Tokyo Game Show. Selon les jeux, le nombre de Dreamcast connectées pourrait s'élever à 4, voire à 8, à 16, à 32, à... Bref, prévoyez un grand salon.



Les programmeurs de Capcom n'ont pas hésité à proposer des décors psychédéliques pour vos combats. Visuellement, c'est très impressionnant !

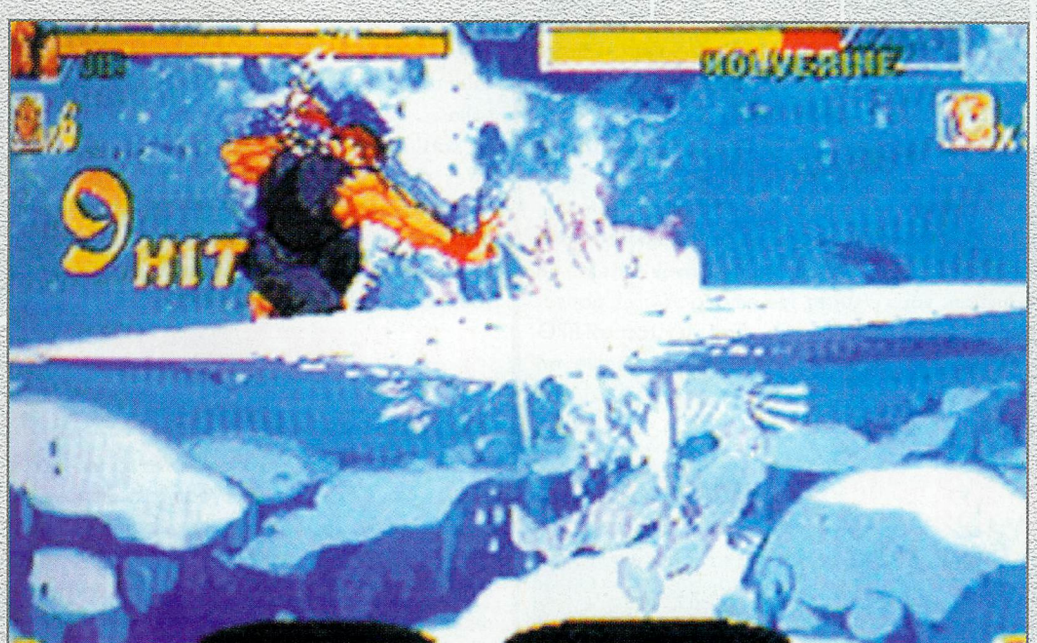


L'opposition de style entre les personnages de Capcom et ceux du Marvel Comics Group promet d'être délirante.



Marvel vs Capcom

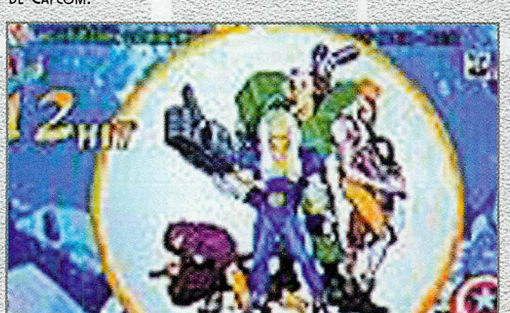
Le premier jeu de combat en 2D de la Dreamcast



Avec pas moins de 16 personnages et 20 partenaires, la durée de vie n'en sera que meilleure. D'autant que la version Dreamcast proposera des modes inédits.

Dernier né d'une longue lignée de beat'em up, Marvel Vs. Capcom est l'un des titres phares de Capcom pour cette année. Le principe de ce jeu le rapproche de celui d'un X-Men Vs. Street Fighter. Les combats ne se limitent pas à un simple duel. Pour vaincre, vous aurez besoin de l'aide d'un partenaire. Cette option ajoute une dimension stratégique supplémentaire aux joutes fantastiques qui opposent les protagonistes de ce Marvel Vs.Capcom. Au départ, vous disposez d'un panel de 16 combattants : 8 sont issus des meilleurs titres de Capcom (Ryu, Chun-Li, Zangief, Morrigan, Captain Commando, Megaman, Hiryu et Jin Saotome) et 8 proviennent de l'univers des comics Marvel (Captain America, Spiderman, Venom, Hulk, Gambit, Wolverine, War Machine et Iron Man). Une fois votre choix effectué, il suf-

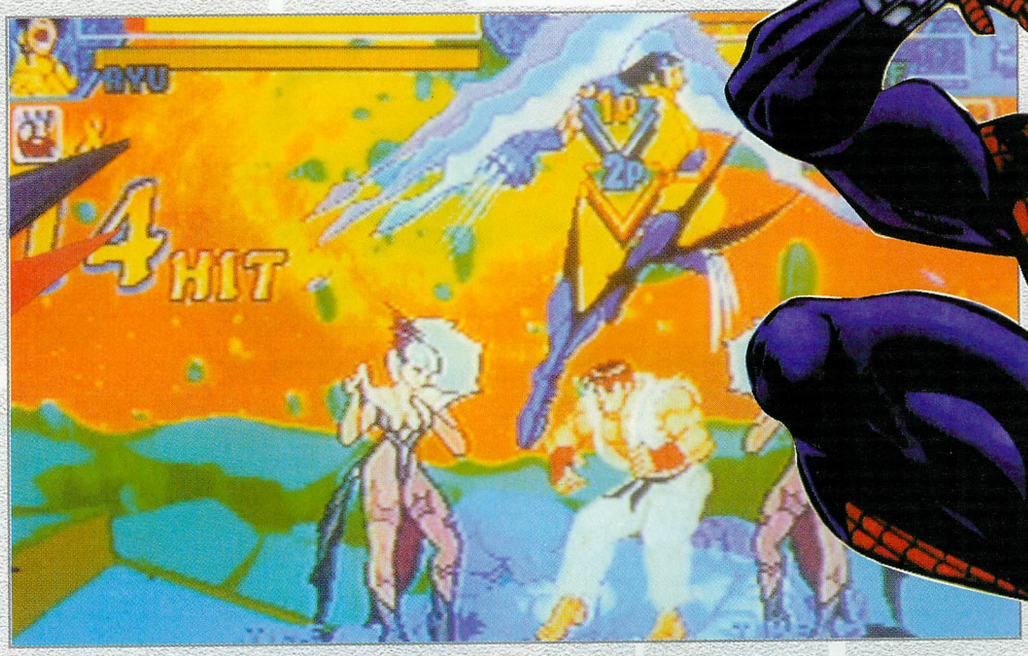
Une vraie réunion de famille avec le retour d'anciennes gloires de Capcom.



DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE :BEAT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : 25 MARS



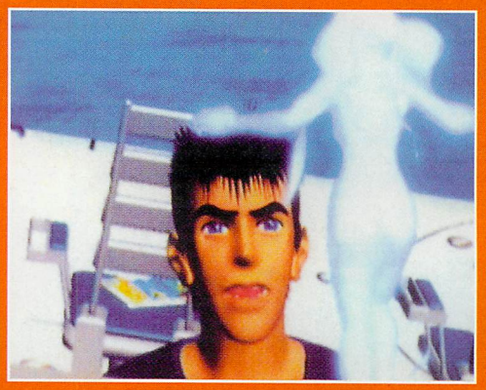
fira de sélectionner un partenaire parmi 20 autres personnages pour démarrer les hostilités. Ces partenaires jouent un rôle important dans les combats. Lorsque votre barre d'énergie le permettra, vous pourrez faire appel à eux pour réaliser une double attaque ou pour vous protéger d'un combo un peu trop destructeur. Pour cela, il faudra appuyer simultanément sur : bas, arrière et pied fort + poing fort). Sur le plan visuel, Marvel Vs. Capcom assure vraiment. On sent que l'éditeur a poussé le Cp-system 2 au maximum. Les personnages sont non seulement détaillés à l'extrême, mais ils bougent incroyablement bien. Il faut voir certains coups spéciaux pour le croire. Vous aurez aussi le plaisir de retrouver des héros comme Sir Arthur (Ghouls n' Ghosts), Hiryu (Strider), Jin Saotome (Cyber Bots) ou encore le mythique Thor. A signaler que Capcom compte intégrer des modes supplémentaires à la version Dreamcast. L'éditeur japonais joue gros avec cette conversion. Tous les possesseurs ou futurs possesseurs de Dreamcast attendent avec impatience de pouvoir juger de la puissance de cette machine en termes de 2D. La Saturn était la meilleure machine du marché pour ce type de jeux, on n'en attend pas moins de la Dreamcast. La réponse ne se fera pas attendre bien longtemps, puisque Capcom a confirmé la date de sortie de Marvel Vs. Capcom pour le 25 mars (rendez-vous pour un test complet dans le N°3 de Dreamzone !).

Alex

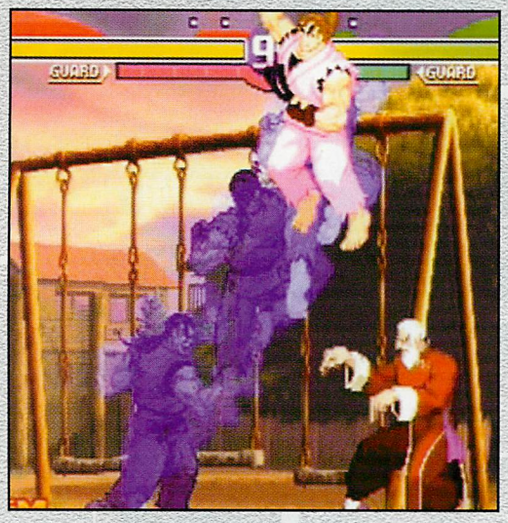
News

JUSTE POUR VOUS METTRE L'EAU À LA BOUCHE

Blue Stinger fait partie des très gros jeux prévus sur la Dreamcast au même titre que Sonic Adventure ou Sega Rally 2. En attendant la sortie, toujours programmée pour le 25 mars, voici les premières images de l'introduction du jeu. Je vous laisse imaginer ce que peut être la créature représentée sur la troisième photo. Aaahhhh, c'est trop dur.



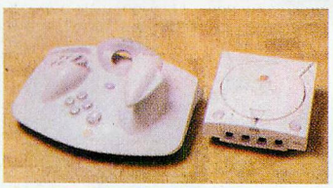
STREET FIGHTER ZERO 3



Capcom a officiellement confirmé qu'une version de Street Fighter Zero 3 était en cours de développement. Pour une fois nous pouvons remercier la Playstation car c'est grâce aux ventes exceptionnelles de la version Playstation que Capcom a pris sa décision. Pour l'instant aucune date de sortie n'a été annoncée. On sait simplement que Capcom dévoilera une version jouable de Street Fighter Zero 3 au Tokyo Game Show. Par conséquent, on peut s'attendre à voir débarquer le jeu pour le mois de juin.

UN NOUVEAU BUNDLE EN PERSPECTIVE

Le nom d'ASCII doit certainement vous dire quelque chose. Avec CRI, cette société est à l'origine d'Aero Dancing featuring Blue Impulse. Ce simulateur de vol d'un genre particulier est l'occasion pour le développeur de faire d'une pierre deux coups. ASCII est sur le point de sortir un nouveau pad, appelé ASCII Mission Stick, compatible avec le jeu. Ce périphérique a ceci de particulier qu'il possède une prise en main comparable à celle d'un stick analogique et procure au joueur les sensations d'une souris. Ce pad devrait sortir en mars pour la modique somme de 7800 yens, environ 450 francs. Reste à savoir si ce périphérique sera compatible avec d'autres jeux Dreamcast ?



Un Sonic amélioré

Sega a décidé de gâter les joueurs occidentaux en leur proposant dès septembre une version améliorée de Sonic Adventure. Le seul défaut de l'ancienne version était une multiplication déplaisante de petits bugs et quelques angles de caméra forts mal placés. Heureusement, les versions américaine et européenne du mega-hit de Sega apporteront une véritable cure de jouvence au Sonic World en éliminant tous les bugs disgracieux. On aura sûrement droit à d'autres petites surprises d'ici la sortie du jeu. Une version Internationale de Sonic Adventure sera sans doute développée pour le Japon, à la manière de Final Fantasy. Sega a aussi précisé que la version européenne de Shen Mue garderait ses dialogues en japonais, mais bénéficierait de sous-titres.

Metal Gear Solid sur Dreamcast ?

Lors d'une récente interview au sujet d'une version PC de Metal Gear Solid, un membre de chez Konami a tenu des propos plus que troublants au sujet d'une hypothétique version Dreamcast. Lorsque le journaliste chargé de l'interview lui a posé la question de savoir s'il y aurait une version Dreamcast, Jon Sloan, son interlocuteur, a été assez gêné. Il lui a répondu qu'il ne voulait pas trop s'avancer sur ce sujet et qu'il ne pouvait pas être plus clair. Nous, nous serions tentés d'en conclure qu'une version de Metal Gear est en préparation sur Dreamcast. Nous avons donc demandé à Konami France si tel était le cas, mais rien n'a filtré. Patience, Konami nous prépare peut être une bonne surprise pour les mois à venir.

Une vision prémonitoire

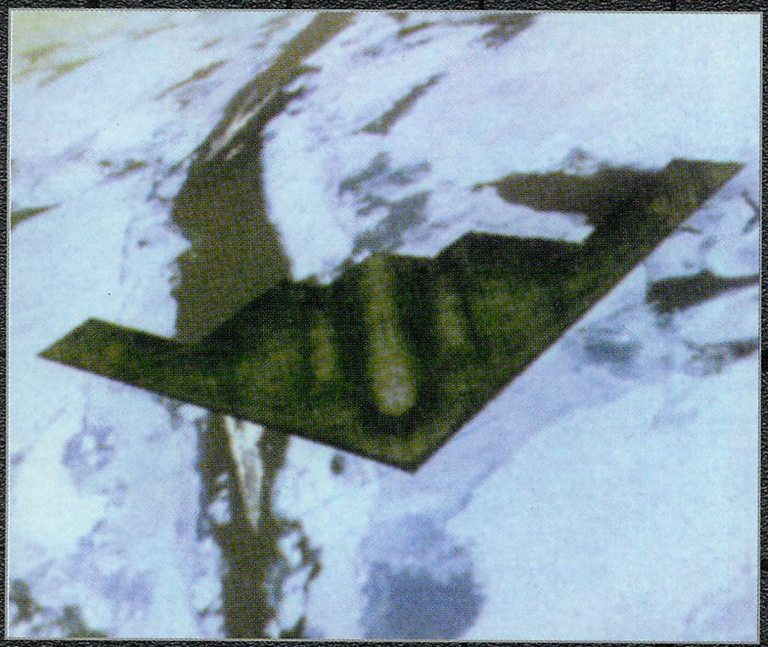
Les premières images de la version Power VR2 d'Unreal sur PC ont récemment été dévoilées sur le net. Quel rapport avec la Dreamcast, me direz-vous. Eh bien, si vous prenez en compte le fait que la console de Sega est équipée d'un Power VR2 et du système Windows CE, cela prend tout son sens et devient tout de suite beaucoup plus intéressant. En regardant les effets de transparence, le bilinear filtring et l'alpha blending sur cette photo, vous aurez une petite idée de ce que pourra être la version Dreamcast. Alors, impressionné ?

Un planning chargé

Le département arcade est plus florissant que jamais. Ce n'est pas parce que la Dreamcast vient juste de sortir que Sega va laisser l'arcade de côté. Compte tenu du resserrement des liens entre ces deux secteurs, ce serait de la folie. Les titres à venir sont donc à surveiller de très près. Outre la sortie récente de Spike Out, l'AM1 développe un nouveau Virtual On, l'AM4 se charge de Smash Beat, un jeu de musique, Yu Suzuki met en place Ferrarri F355, pendant que d'autres divisions s'occupent de la sortie de Zombie Zone et de Flash Beats, encore un soft basé sur la musique.

L'arcade à la maison

Ce bloc news est destiné aux joueurs purs et durs, blasés de la vie, que plus rien ne peut effrayer et prêts à tout pour assouvir leur passion. Sega est sur le point de sortir au Japon un nouveau stick, le Virtua stick Pro. Ce périphérique est un vrai monstre. C'est la réplique exacte du panneau de contrôle de la borne d'arcade. Compte tenu de ses options, ce périphérique est économique puisque avec lui on peut jouer à deux en même temps. Il comporte également huit boutons de chaque côté du pad, soit deux de plus que le pad classique. A vous de trouver à quoi ils peuvent servir.



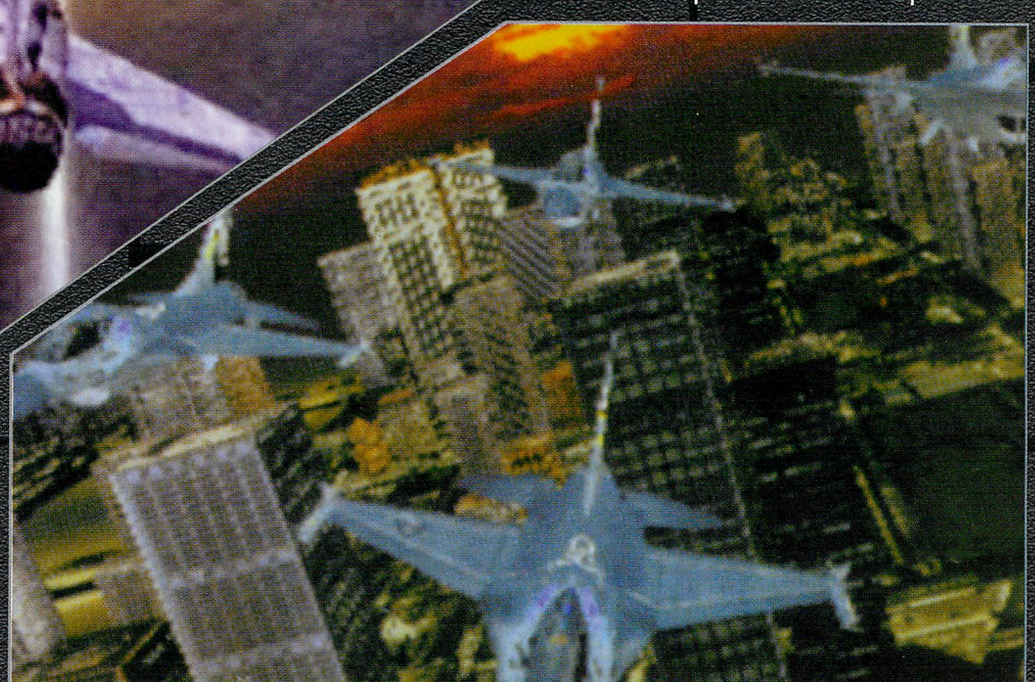
Votre avion furtif survole des paysages enneigés photo-réalistes. Le calme avant la tempête...

Le AH-64 Apache. Le plus puissant hélico du monde, rien que pour vous.

Flight Shooting

Konami défie Namco dans les airs

Flight Shooting... Pour un simulateur de vol, le nom est quand même un peu bateau (sic), même si ce n'est qu'un titre provisoire. C'est le deuxième titre annoncé par Konami sur Dreamcast, avec Pop n'Music. 4 autres softs sont déjà prévus, dont un d'aventure. Avec Flight Shooting, le géant nippon s'attelle à un genre tout nouveau pour lui. C'est en effet Namco qui tient le haut du pavé en la

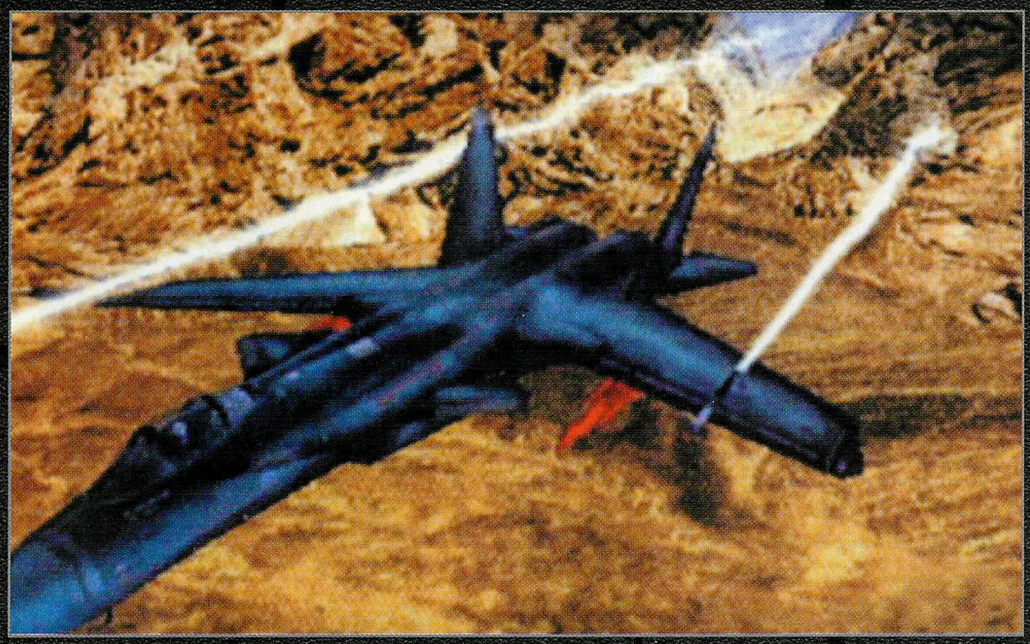


Le messie est revenu.

DEVELOPER: KONAMI

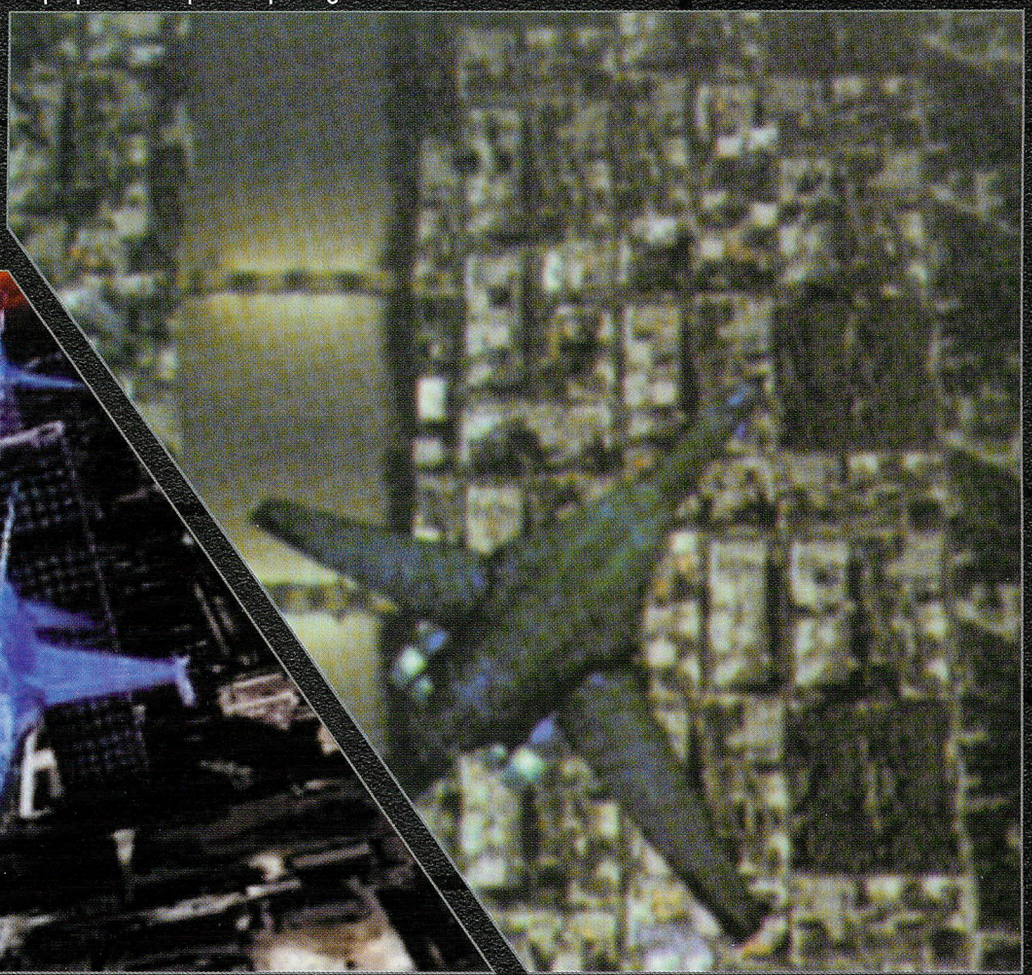
GENRE : COMBAT AÉRIEN

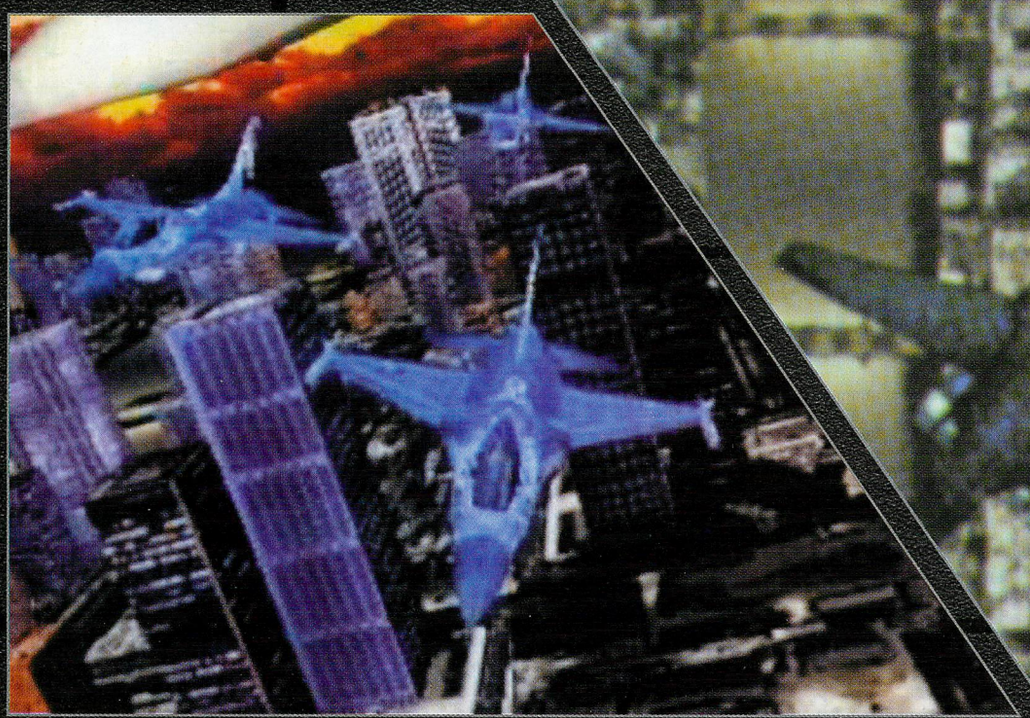
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 1999



matière, avec des jeux comme Ace Combat 1 et 2 sur Playstation. Le principe est simple : faire s'affronter des chasseurs dans des duels aériens épiques. Un simulateur de vol «light» en quelque sorte. Difficile en effet de rivaliser dans le domaine de la simulation pure avec les produits PC comme Falcon 4. Les combats aériens sur console privilégient donc les montées d'adrénaline et la vitesse de réaction du joueur, à défaut d'une zone de vol très vaste et de graphismes très détaillés... Mais avec Flight Shooting, c'est un nouveau palier qui risque d'être franchi. Grâce aux capacités 3D de la Dreamcast, les pilotes de chasse en herbe peuvent s'attendre à un choc visuel et à une immersion dignes de ce nom. La cohérence des paysages est respectée : le sol est vallonné, les montagnes et les étendues d'eau sont réalistes. Les terrains fourmillent de détails, arbres, cours d'eau, routes, etc. Mais le plus étonnant reste le survol des villes, particulièrement de nuit. Pour peu que vous fassiez du rase-mottes, des dizaines de bâtiments se dressent devant vous, sans aucun clipping. 30 appareils différents ont été modélisés. Selon la mission, vous serez amené à piloter les classiques F14 et F16, mais aussi des bombardiers, le Rafale, un Mig 21, et même un hélicoptère (AH 64 Apache). Chacun dispose de son propre modèle de vol et donc de sa propre technique de pilotage. Du côté des vues, les puristes opteront pour le cockpit HUD lors des combats, la caméra extérieure restant toujours aussi impressionnante et idéale pour épater la galerie. Bref, Konami semble parvenu à prendre le meilleur de l'arcade et de la simulation : Flight Shooting mélange avec bonheur action trépidante et immersion visuelle. Enfin, grâce au modem interne de la Dreamcast, vous pourrez vous jeter dans des dogfights sur le Net et prouver vos talents de pilote.

Daniel





LE RETOUR DE GOLDORAK

Nous vous parlions déjà le mois dernier de plusieurs jeux mettant en scène des combats de robots. Après Space griffon et Frame gride, c'est au tour de Super Robot Wars de voir le jour sur Dreamcast. C'est Banpresto qui s'occupera de cette version relookée de Goldorak. Comme d'habitude ce jeu devrait voir s'affronter une pléiade de robots en armure, équipés de tout un arsenal de gadgets comme des épées-lasers et des missiles à tête chercheuse. Il devrait également reprendre le principe de Virtual On. Les affrontements se dérouleront toujours dans des aires de jeu délimitées. Je vous conseillerais tout de même, avant de vous lancer dans cette épopée mécanique, de visionner les 200 épisodes de Goldorak, juste pour vous mettre dans l'ambiance.

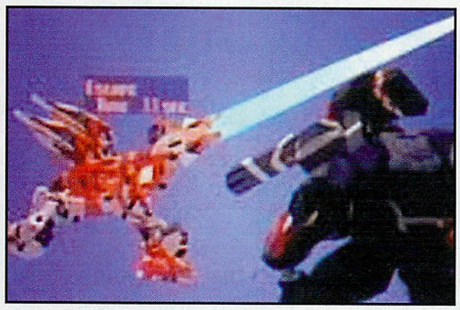
HUMAN MET LE FEU A LA DREAMCAST

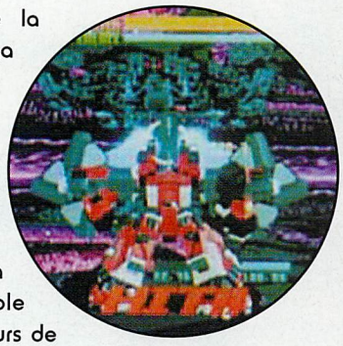
Les joueurs européens que nous sommes ne se souviennent sûrement pas d'un petit jeu sur Super Nintendo qui permettait de contrôler une équipe de pompiers téméraires. Human Entertainment s'apprête à annoncer l'arrivée d'une séquelle de ce titre sur Dreamcast. La nouvelle machine de Sega semble décidément abonnée aux pompiers. Après la confirmation du développement d'un Burning Rangers 2, ce Fire Pro de Human risque finalement de tomber à froid. Un comble pour un jeu où l'élément est le feu.

LA DREAMCAST PRIVÉE DE FERRARI

Lorsque le responsable du département de l'AM2, Yu Suzuki, annonce un nouveau jeu de course pour l'arcade qui tournerait sur une carte Naomi, on est en droit d'espérer une version Dreamcast. Eh bien non ! Ce titre, Ferrari 355, est uniquement prévu pour les salles d'arcade. Il servira de fer de lance à une nouvelle flopée de jeux censés démontrer la toute puissance de la nouvelle carte arcade de Sega. On ne connaît pas encore le contenu exact de Ferrari 355, mais la qualité devrait être au rendez-vous.

UN JEU BIEN RÉEL





A la sortie de la Dreamcast, Sega avait nié qu'une version de Virtual On 2 était en préparation sur la machine. Aujourd'hui, la situation semble inversée. La suite de ce jeu de «Mech» est bel et bien en cours de développement sur Dreamcast. Le jeu est égal à lui-même. Il est conforme à la version Arcade. A noter que ces photos sont issues de la version Beta. Les graphismes devraient encore évoluer. Virtual On 2 est programmé pour courant 99.

UN OUTIL FORT SYMPATHIQUE

Les japonais ne font décidément jamais les choses à moitié. Prenez le cas de Capcom avec son dernier bébé, le généralissime Power Stone. L'éditeur nippon a déjà prévu de nombreuses applications concernant le VM. Capcom envisage de rendre la Memory Card à cristaux liquides de Sega compatible avec la borne d'arcade du jeu. Ce dernier tournant sur une carte Naomi, cette application ne semble pas déraisonnable. Pour la version Dreamcast, Capcom prévoit de pouvoir charger un petit programme du CD au VM. Ce programme est un vrai mini-jeu d'aventure qui permettra de trouver de nouvelles armes et pour booster son personnage. Voilà qui promet bien des heures de jeu aux aficionados du VM.

LE RETOUR DU RETOUR DE GOLDORAK

Si certains développeurs n'hésitent pas à vous expliquer en long et en large leurs futurs produits, d'autres au contraire, comme Sunrise Interactive, sont plutôt avares de renseignements. En effet, cette société se refuse à tout commentaire concernant ses jeux à venir sur Dreamcast. La seule info : Sun Heroic Tan, un jeu programmé pour décembre au Japon. D'après les premières images parues dans la presse japonaise, on peut toutefois prédire sans trop de risques que ce produit mettra en action des «mech». Nous en saurons plus lors du prochain Tokyo Game Show au printemps.

Certains décors de Shiken semblent tout droit sortis d'une estampe japonaise.

Eh non, ce n'est pas une charmante autochtone qui vole à votre secours. Calmez vos ardeurs, ce n'est que votre sœur.

Shiken

Un jeu qui n'est pas pour les poules mouillées

Dévoilé sous le nom d'Evenstar, c'est finalement sous l'appellation de Shiken que le jeu de Dreamstone Entertainment verra le jour sur Dreamcast. Shiken est un jeu de rôle en 3D temps réel. Seed est un personnage tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Au départ, rien ne le prédestine à devenir un héros. Il vit dans un village sans histoire, dans une petite maison sans prétention. Tout se passe pour le mieux, jusqu'au jour où le roi Sateus III découvre que Seed possède un don. Grâce à ce pouvoir, Seed est le seul homme capable de mettre fin au règne du souverain. Il devient alors une menace pour Stateus III, qui n'aura de cesse de le pourchasser. Devant tant d'acharnement, il plie bagage. Accompagné de sa sœur Jenna, il part sur les routes à la recherche d'indices sur son passé. L'aventure se déroule dans un univers imprégné de culture japonaise. Les décors comme les personnages semblent sortir d'un film de Kurosawa. Le développeurs de Shiken paraissent avoir compris que le scénario est un des éléments les plus importants d'un RPG. A l'image de Final Fantasy VII, l'histoire de Shiken comportera de nombreux rebondissements. A chaque fois que le héros semblera toucher au but, un nouvel élément relancera l'histoire. Autre point commun avec le hit de Square, Shiken sera entrecoupé par une multitude de scènes de transition directement tirées du jeu de façon à assurer la cohésion de l'histoire. Shiken comportera également trois modes de jeu différents. Dans le mode «story», vous assisterez au déroulement de l'histoire, sans contrôler Seed. Dans le mode «aventure», vous dirigerez Seed dans un environnent en 3D temps réel. Le mode «battle», lui, mettra surtout en avant le côté action du jeu. Bref, que du tout bon. On attend Shiken avec impatience.

Fred

DÉVELOPPEUR : DREAMSTONE

Genre : RPG

Sortie prévue : 1999

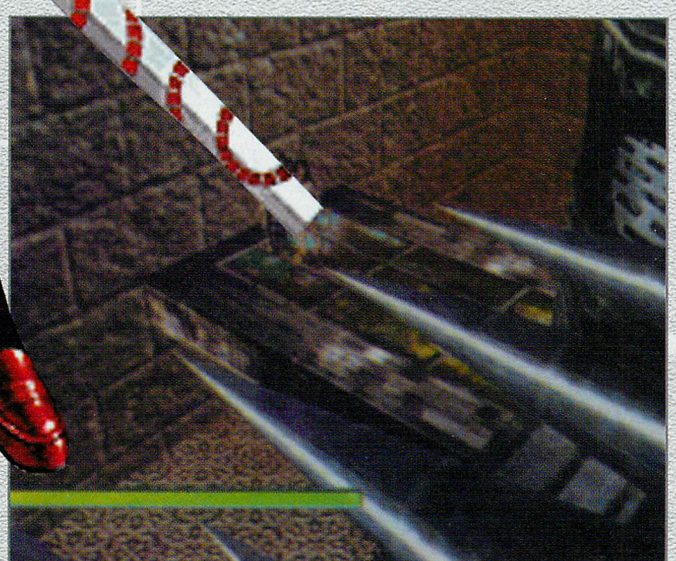
Alors les gars, on mange bien à la cantine ?

Maken X

C'est noir, mais y'a de l'espoir

Maken X est la plus grosse production d'Atlus en développement sur Dreamcast. Caractérisé par une atmosphère noire, le jeu se démarque des productions habituelles par l'utilisation outrancière de la violence et du sang. L'aventure se déroule dans un contexte de crise où les Etats-Unis et la Chine se disputent la suprématie mondiale. Dans cette quête du pouvoir, un laboratoire japonais chargé de l'étude des maladies mentales découvre le lien qui existe entre le monde des esprits et le monde réel : l'Ima-ji. Bien que cette découverte ne soit pas intentionnelle, les scientifiques savent qu'ils sont tombés sur quelque chose d'important et qu'il faudra tôt ou tard l'expérimenter sur un sujet humain. Mais compte tenu de la loi en vigueur, ils décident de recourir à un cerveau artificiel. Effrayés par le résultat obtenu, ils isolent l'Ima-ji à l'intérieur d'une épée sacrée. Ah oui, je ne vous ai pas dit : un des chercheurs appartient à un clan chargé de garder et protéger une épée ancestrale. Toujours est-il que la nouvelle création est baptisée : Maken, l'épée diabolique. D'après les scientifiques, elle possède la capacité d'extraire et de séparer les pensées négatives de l'esprit de n'importe quel individu.

Mais en contrepartie, le Maken doit être régulièrement alimenté en sang. L'épée ne tarde pas à susciter la convoitise de nombreuses puissances. Et ce qui devait arriver... arriva. Des terroristes armés jusqu'aux dents font un jour irruption dans le laboratoire et exécutent une bonne partie des chercheurs. Li, une des survivantes, saisit l'épée pour se



Un titre qui ne manquera certainement pas de piquant !

DÉVELOPPEUR : ATLUS

GENRE : ACTION/AVENTURE

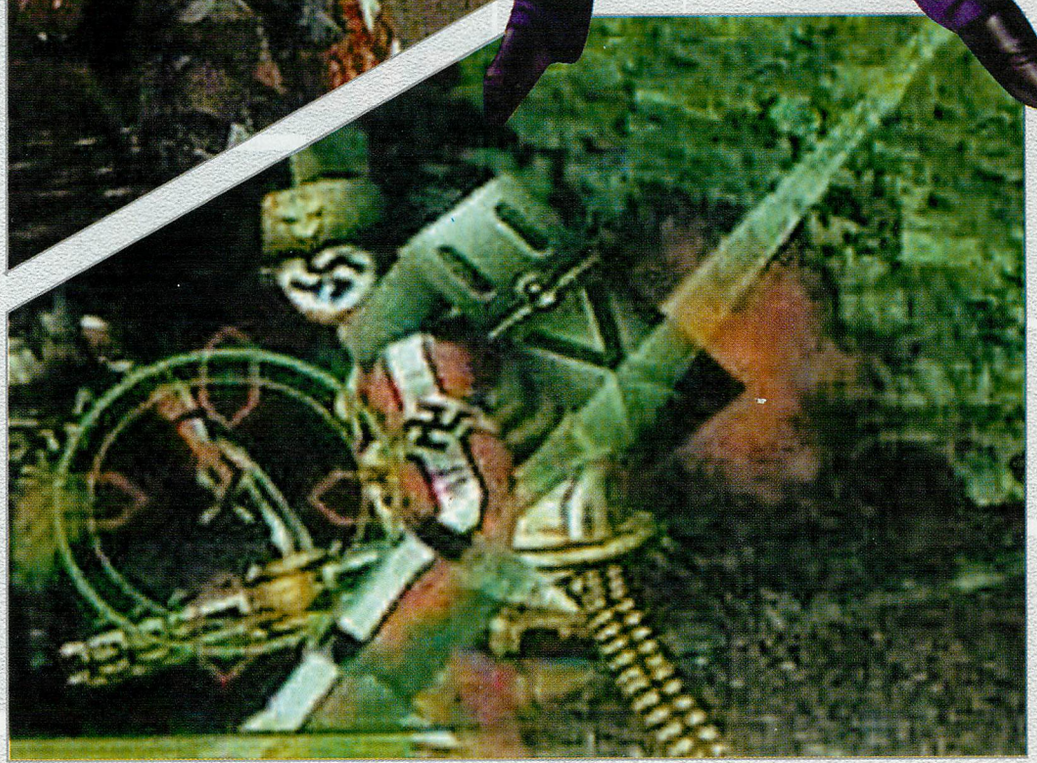
SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

GENTILS, LES TOUTOUS-ROBOTS... JE VOUS AI APPORTÉ QUELQUES BOULONS POUR VOUS FAIRE LES DENTS.

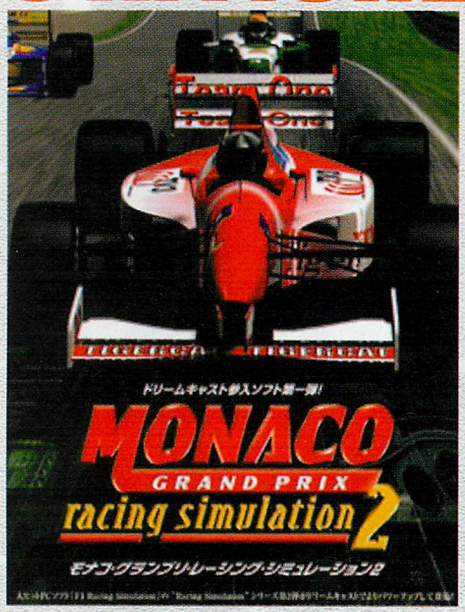
défendre, sans se rendre compte que le sang qu'elle avait sur les mains venait de réveiller la puissance du Maken. Le carnage allait alors commencer...

Le joueur incarne le Maken, capable de contrôler l'esprit de différents personnages. Vous avez donc la possibilité de passer d'un corps à un autre pour progresser dans la vingtaine de niveaux proposés par le jeu. Les combats se font à l'épée, et grâce à un système de zoom baptisé «auto-focus sytem», la caméra se focalise sur le point faible de vos ennemis, un peu comme dans Virtua Cop. Bien que l'on ne sache encore que peu de choses sur le déroulement de l'aventure, avec son univers sombre au possible et ses protagonistes tout droit sortis d'un film de science-fiction ou d'épouvante, l'ambiance devrait figurer parmi les plus originales qu'on ait vues dans un jeu vidéo. Inutile de dire qu'on vous tiendra régulièrement au courant de l'avancée du soft.

Vincent



MONACO GPRS 2 S'AFFICHE



La division japonaise d'Ubi Soft a lancé une campagne de promotion dans la plupart des magazines nippons pour son prochain jeu Dreamcast, Monaco Grand Prix 2. Développé à l'origine sur PC, la conversion de ce titre a été facilitée par Windows CE, le système d'exploitation Microsoft de la Dreamcast. La grande majorité des jeux PC de ce développeur pourraient ainsi être adaptés sur la console. Monaco GP 2, non des moindres, sera donc disponible le 18 février. Le test dans le prochain numéro, si tout va bien.

LE KIT DE DEVELOPPEMENT

Qui d'autre que Dreamzone pouvait vous montrer à quoi ressemble un kit de développement Dreamcast, hein, je vous le demande ? Voila donc rien que pour vous la dernière version du kit sur lequel travaillent les développeurs de jeux. Vous noterez qu'il s'appelle «Katana», un nom qu'on a, à tort, attribué à la console avant qu'elle ne soit dévoilée officiellement. C'est à l'aide de cet appareil, relié à un micro-ordinateur, que des programmeurs mettent au point les softs auxquels vous jouerez dans votre salon. Mais ne pensez pas vous en payer un pour Noël prochain parce que 1- c'est réservé aux professionnels, et 2- ça coûte plusieurs centaines de milliers de francs !

DU SANG FRAIS POUR LA MACHINE DE RÊVE

La dernière news choc du moment risque de faire du bruit. En effet, on a eût la confirmation que Konami of America était en train de développer un Castlevania pour la Dreamcast. Avouez que ça calme ! Mais là où cela devient encore plus beau, c'est que le jeu en serait à 85% de son développement. Pour une surprise, c'est une surprise ! Au vu des images du Castlevania 3D de la Nintendo 64, on ne peut que se frotter les mains à l'idée qu'un épisode de l'une des plus fabuleuses sagas de l'histoire des jeux vidéo soit en passe de sortir sur Dreamcast. On ne sait pas encore si ce titre sera une conversion du jeu N64 ou une aventure inédite. A suivre...

UN FUTUR JEU DE COURSE ?

A force de dire que plus de 300 développeurs ont rejoint le camp de la Dreamcast, il fallait bien qu'un jour certains d'entre eux sortent au grand jour. Stormfront Studios fait partie de cette nouvelle élite des jeux vidéo. Pour mémoire, cette société était déjà à l'origine de tout une panoplie de jeux de course sur Megadrive. Parmi les plus connus, ont peut citer NASCAR'98, NASCAR'99, Mario Andretti Racing et Tony La Russa Baseball. Pour l'instant aucun titre n'a été dévoilé. Mais il y a fort à parier qu'un jeu de sport destiné à la Dreamcast verra bientôt le jour dans les laboratoires de Stormfront.

TOYOTA VEND DES DC

Sega et Toyota ont conclu un partenariat pour le moins original. L'automobiliste japonais va installer des points de vente Dreamcast dans 160 de ses succursales. Les consommateurs venus pour les voitures pourront non seulement essayer la Dreamcast sur une borne prévue à cet effet, mais aussi se connecter sur le site Toyota via le modem interne, et bien sûr acheter la console. Toyota compte vendre 50 000 Dreamcast cette année, ainsi que des périphériques et divers accessoires. L'opération a commencé le 15 février. Sega a donc trouvé un moyen génial pour augmenter ses points de vente et élargir ses cibles.

PRÉPAREZ-VOUS À TREMBLER

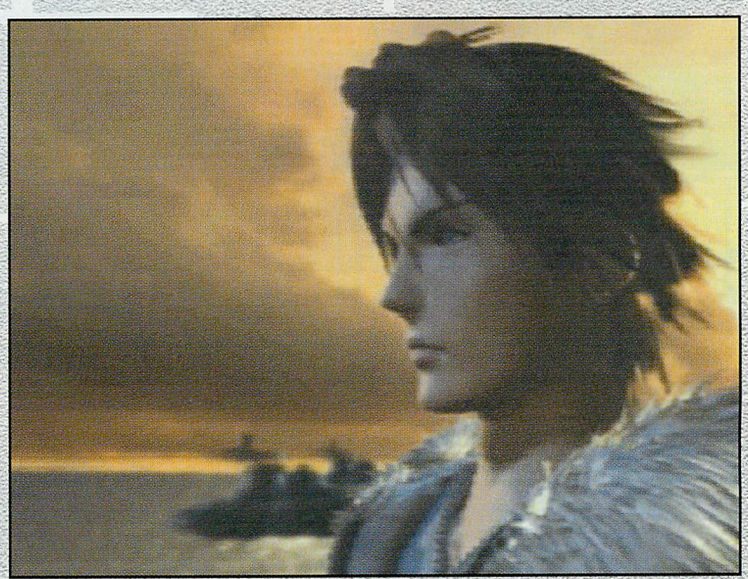
SEGA JAPON EST SUR LE POINT DE SORTIR LE FAMEUX PURUPURUPACK. CET OBJET AUJOURD'HUI INDISPENSABLE POUR TOUT JOUEUR QUI SE RESPECTE SORTIRA LE 4 MARS AU JAPON. SON PRIX A ÉTÉ FIXÉ AUX ALENTOURS DE 1 800 YENS (100 FRANCS). LE PRINCIPE EST IDENTIQUE AU RUMBLE PACK DE LA NINTENDO 64. CE PETIT PÉRIPHÉRIQUE S'ENCASTRE DANS LE PADDLE DE LA DREAMCAST DANS UN DES INTERSTICES PRÉVUS POUR LE VM. ON COMPREND TOUT DE SUITE MIEUX L'INTÉRÊT D'AVOIR MIS DEUX PRISES SUR LES MANETTES : UNE POUR LE VM ET L'AUTRE POUR LE PURUPURU. CELA AURAIT VRAIMENT ÉTÉ IMPENSABLE QUE SEGA PASSE À CÔTÉ D'UN TEL ACCESSOIRE.

UN DÉVELOPPEUR PROLIFIQUE

Nous vous avions déjà présenté Expendable dans le précédent numéro de Dreamzone. Après Incomming et Redline Racer, Imagineer a confirmé qu'il allait convertir sur Dreamcast un nouveau jeu PC. L'heureux élu sera donc Expendable. Ce dernier apportera un peu d'air frais dans la logithèque de la console. Il sera le premier jeu de tir en 3D temps réel de la console. Passons rapidement sur le scénario dans lequel vous devrez combattre des aliens venus envahir la Terre. La date de sortie d'Expendable est annoncée pour mai.

A QUAND UN FINAL FANTASY ?

Les rumeurs les plus folles courent sur un éventuel accord signé entre Square Soft, la société créatrice des Final Fantasy, et Sega pour le développement de plusieurs jeux sur la Dreamcast. Cela semble étrange si l'on tient compte du fait que le célèbre éditeur nippon est toujours sous contrat avec Sony. On l'imagine plus en train de développer pour la PlayStation 2 que pour la Dreamcast. Pour l'heure, nous en sommes encore à imaginer les conversions les plus folles pour notre machine de rêve. Imaginez un peu ce que pourraient donner des titres comme Front Mission, Chrono Trigger ou Xenogears sur une console aussi puissante.



L'ÉVOLUTION A LA MODE

Décidément, L'aventure Dreamcast intéresse de plus en plus de monde. En effet, c'est au tour de Lovedelic d'entrer dans la danse. Cette boîte, qui avait notamment réalisé Moon, un RPG sur Playstation, se lance sur la 128 Bits de Sega avec un jeu basé sur le concept de l'évolution. Ce soft s'inspire à la fois du manga de M. Osamu Tezuka, « Hi No Tori «, et de « What is life «, un roman écrit par Lynn Margulis et Dorion Sagan. Ce Seventh Cross-like se déroule sur Harumi, une planète-robot en développement. On nous promet également une compatibilité avec le modem de la console. Enfin, sachez que ce titre est attendu pour l'hiver 99 au Japon.

TAZ PASSE À L'ENNEMI

Depuis octobre 98, ZedTwo est l'un des nombreux développeurs officiels de la Dreamcast. Leur dernier exploit en date est Wetrix, un jeu de réflexion sorti sur Nintendo 64. Sentant le vent tourner, ZedTwo a donc quitté les rangs ennemis. Ils emportent avec eux un butin de guerre dénommé Taz Express, un titre N64 développé pour Infogrames. Taz Express sera donc leur premier jeu Dreamcast. Voilà. Il me reste de la place, donc je fais de la publicité gratuite pour la peluche Taz. Quand on lui appuie sur le bidou, le petit diable tourne sur lui-même et émet des sons délirants. A posséder à tout prix...

Un concentré de couleurs

Les éditeurs-tiers s'intéressent de plus en plus à la Neo Geo Pocket depuis que celle-ci a pris des couleurs. Dive Alert est le premier jeu de Sakuros sur la console. C'est une simulation dans laquelle vous pourrez prendre le contrôle de différents véhicules sous-marins dans le but de vous battre contre des envahisseurs. Le jeu sera compatible avec le link, ce qui semble devenir une constante pour les softs Pocket Color. Dive Alert est prévu pour mars 99.

Hydro Thunder

Plus fort que Wave Race 64 !

Les circuits ne manquent pas de pièges. Méfiez-vous particulièrement de ce type de tunnel. Les accidents dûs à une rencontre inopinée avec un mur y sont légion.

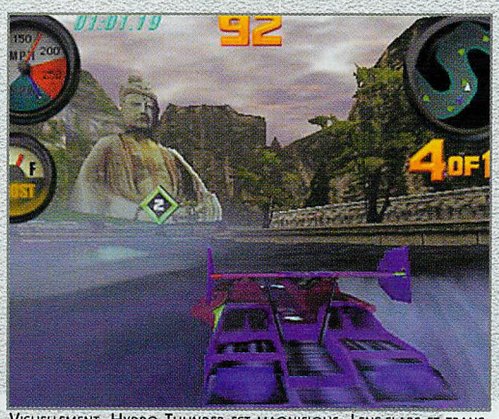
Depuis la sortie de Wave Race sur Nintendo 64, on peut vraiment dire que les jeux de course nautique ont le vent en poupe. La PlayStation a eu son Rapid Racer, la Dreamcast aura son Hydro Thunder. Ce dernier sera la conversion d'une borne d'arcade de Midway. Il faut savoir qu'Hydro Thunder est le fruit de 18 mois de travail intense de la part de l'éditeur américain. C'est une équipe de Midway travaillant à San Diego qui a tout fait pour développer le meilleur jeu de course de ce type. Sur le plan des

DÉVELOPPEUR : MIDWAY

GENRE : COURSE NAUTIQUE

SORTIE PRÉVUE : SORTIE U.S DE LA DREAMCAST

Les effets spéciaux apportés à l'eau sont impressionnants et accordent à Hydro Thunder un réalisme dont peu de jeux peuvent se vanter.

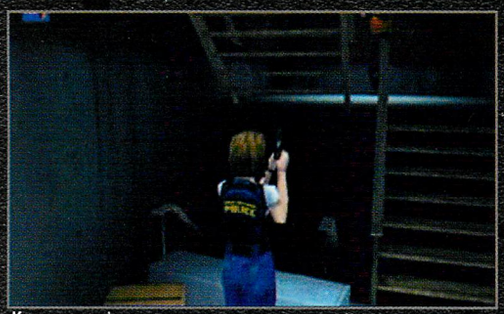


Visuellement, Hydro Thunder est magnifique. Lens-flare et transparence sont monnaie courante lors des courses.

options, c'est vrai qu'il apparaît fort complet. Les joueurs auront le choix entre trois types de bateaux : catamaran, superboat et hydro boat. Chaque catégorie de hors-bord correspond à un style de pilotage. Les sensations sont donc sans cesse renouvelées. Sans compter qu'il sera possible de débloquer des bateaux cachés en terminant les différents championnats. Ces derniers sont répartis en trois niveaux de difficulté. Plus le niveau de difficulté est élevé, et moins l'embarcation reste stable dans les virages. Le stick analogique de la Dreamcast sera d'ailleurs idéal pour empêcher le hors-bord de s'envoler. Bien que la gestion de l'élément liquide soit parfaitement réglée (il faut voir le jeu tourner pour se rendre compte de la qualité visuelle d'Hydro Thunder !), la jouabilité reste très instinctive. Les courses sont bien speed et se rapprochent bien plus de l'arcade que de la simulation. Cela explique la présence de turbo, l'option pour les petits retardataires. Sur le plan technique, Hydro Thunder promet d'être une pure merveille. La qualité des effets visuels (transparence, lens-flare...) surpasse de loin tout ce que l'on avait pu connaître auparavant. Il faut dire que les décors promettent d'être particulièrement délirants. Certaines courses se dérouleront aux abords du Titanic, alors que d'autres prendront place en plein coeur d'une bataille maritime ou dans les canaux de la belle Venise. On ne connaît pas encore leur nombre exact, mais Midway annonce déjà que la version Dreamcast en comptera plus que celle de l'arcade. Reste à espérer qu'il en sera de même sur le plan technique. Une chose est certaine, Hydro Thunder est très beau et ne devrait pas passer inaperçu lors de la sortie américaine de la nouvelle machine de Sega.

Alex

Kei les yeux dans les yeux avec un truand bientôt mort. Il y a pire comme fin...



Kei devra très souvent faire usage de la force au fil de son enquête.

On se croirait dans le Neo-Tokyo d'Akira.

Under Cover

Le tueur de Resident Evil

DÉVELOPPEUR : PULSE

GENRE : RESIDENT-LIKE

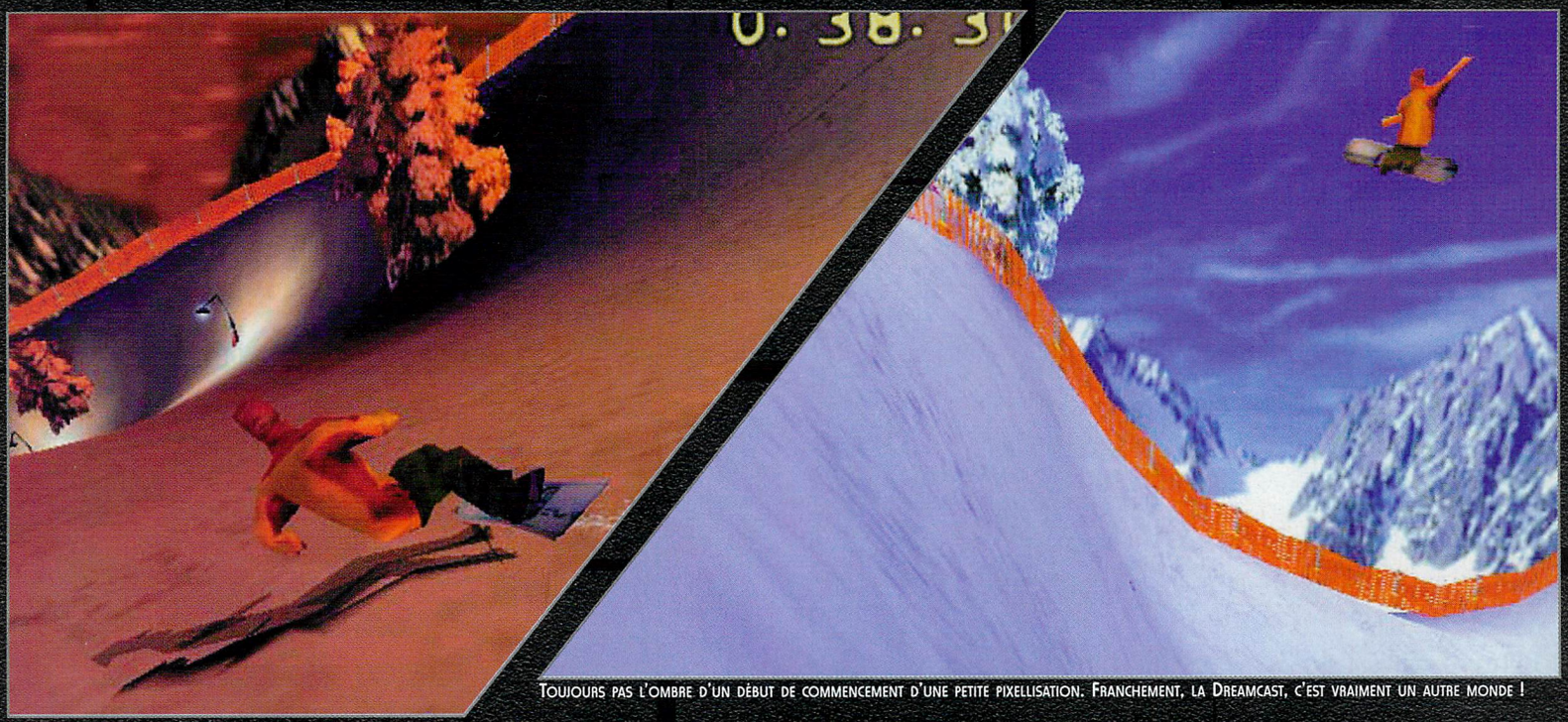
SORTIE PRÉVUE : Mars 1999

En matière de jeu d'action-aventure en 3D, Sega a quelques comptes à régler avec ses concurrents. L'emblême du genre, Resident Evil, était sorti en exclusivité sur la Playstation en 1996. Le jeu avait reçu un accueil dithyrambique de la part de la critique et des joueurs. 4 mois après, la version Saturn sortait enfin, dans un relatif anonymat. Elle était pourtant meilleure que la version Play (plus difficile, nouveaux angles de caméra, etc.), mais il était trop tard : dans l'esprit des joueurs du monde entier, Resident Evil était LE jeu Playstation par excellence. Puis vint Deep Fear sur Saturn. Sans doute supérieur au chef-d'oeuvre de Capcom, ce titre n'a pas reçu l'accueil mérité, la console ayant déjà entamé sa lente érosion. Un coup d'épée dans l'eau pour Sega. La sortie d'Under Cover AD2025 Kei fait donc office d'exorcisme. La Saturn est quasiment oubliée, et Sega veut remettre les pendules à l'heure : Under Cover devrait amorcer une nouvelle génération en matière de Resident-like. Réalisé par Pulse Interactive, le jeu est en préparation depuis près de 3 ans. Dès que Sega a fourni son kit de développement Dreamcast fin 1996, les programmeurs se sont attelés à la tache dans le plus grand secret. Le scénario débute à Tokyo, en l'an 2025. Vous jouez le rôle de Sameshima Kei, un agent de police féminin, aux prises avec une organisation criminelle de grande envergure. Tout au long de l'aventure, des personnages feront des apparitions récurrentes : une adolescente qui viendra à votre aide, et votre ennemi juré, membre du syndicat du crime. Toutes les

qualités de Resident Evil sont ici poussées à l'extrême. Le Tokyo en 3D d'Under Cover est d'une finesse et d'une précision inégalée. La jouabilité ne devrait pas non plus dérouter les habitués de RE. C'est le premier jeu utilisant deux GD-Roms (soit l'équivalent de 4 CD-Roms), ce qui laisse augurer de la taille de l'aventure et des multiples rebondissements qui vous attendent. Ces dernières semaines, Pulse Interactive a lancé une mystérieuse campagne de publicité, afin d'attiser la curiosité autour de son titre. Quelques photos par ci, une conférence de presse par là, Under Cover AD2025 est aujourd'hui l'un des jeux les plus attendus de la console, avec Blue Stingers et Shen Mue. Il est désormais terminé, et devrait sortir au mois de mars. Sans trop s'avancer, Under Cover s'annonce comme un diamant dans l'écrin Dreamcast. A suivre de près...

Daniel

Votre héroïne est habillée pour sortir. Mais où est cachée son arme ?



Toujours pas l'ombre d'un début de commencement d'une petite pixellisation. Franchement, la Dreamcast, c'est vraiment un autre monde !

Snow Boarding Extreme

Le concurrent de Coolboarders !

Les figures acrobatiques (appelées « tricks ») ont l'air démentielles. L'éditeur finlandais n'a encore donné aucune précision sur le système utilisé pour les réaliser.

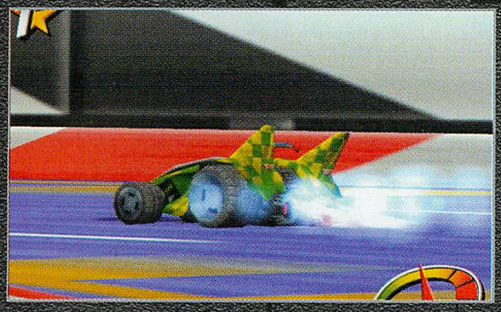
DÉVELOPPEUR : HOUSEMARQUE

GENRE : SPORT / SNOWBOARD

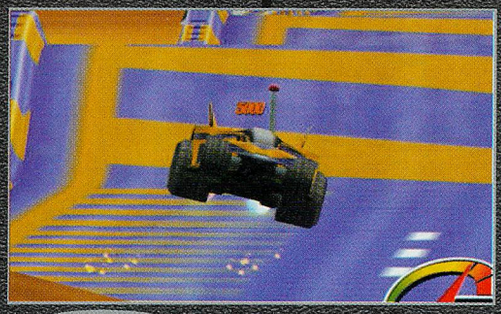
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99

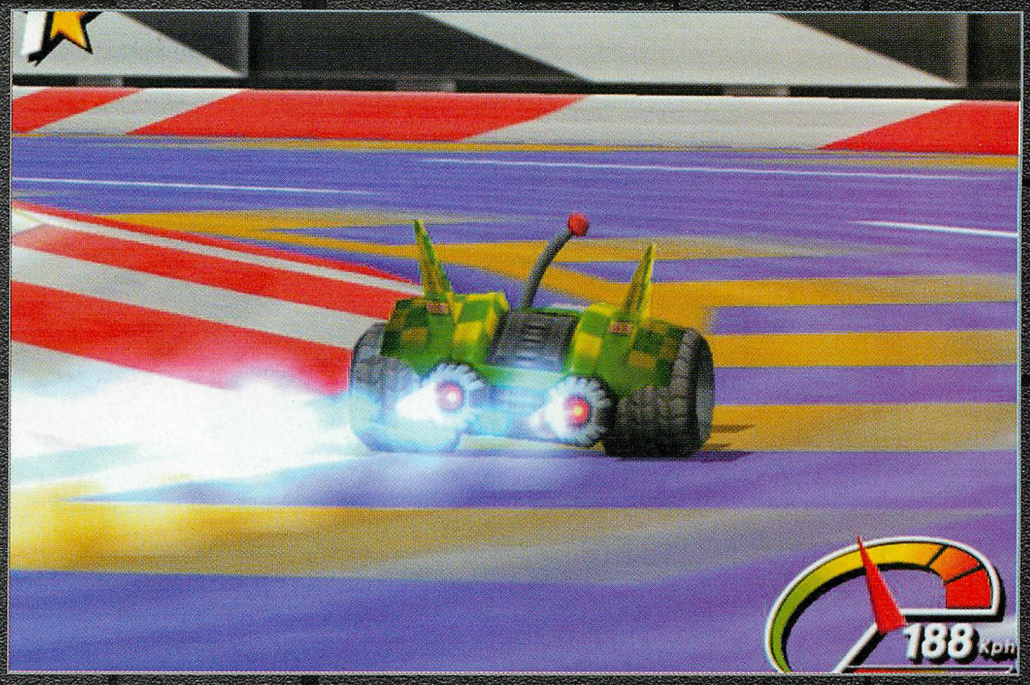
Les bonnes surprises commencent à affluer sur la Dreamcast. Pour une fois, la surprise ne nous vient pas du Japon mais de la Finlande. C'est dans ce charmant pays où le froid règne en maître la majorité du temps qu'une petite société, Housemarque, est en train de mettre la dernière main à un fantastique jeu de glisse. Ce titre s'inscrit totalement dans la grande mode du moment qui consiste à sortir des jeux de glisse à tour de bras. Cela dit, c'est le type de produit idéal pour toucher un public d'adolescents en mal de sensations fortes. Snowboarding Supreme s'attaque directement au Cool Boarders d'UEP System. Il aura la particularité de sortir avant son concurrent, ce qui lui permettra sans doute de jouer un mauvais tour aux développeurs américains. Le premier point fort du jeu de Housemarque sera son moteur 3D temps réel extrêmement puissant. Il sera capable d'afficher des surfaces de glisse d'un réalisme inégalable et des mouvements et attitudes des surfers qui respecteront au maximum la réalité physique. Les graphismes sont en haute-résolution et promettent déjà une grande qualité graphique avec des décors vraiment variés. L'éditeur finlandais annonce aussi un grand nombre de tracés et de surfers. C'est le meilleur moyen pour assurer une bonne durée de vie au jeu. On ne sait pas encore s'il sera possible de jouer à plusieurs comme dans Cool Boarder DC, mais il y a fort à parier que Housemarque tiendra compte de cette option indispensable à tout jeu de sport désirant se démarquer de la concurrence. Le système de tricks n'a pas encore été dévoilé, mais il ne faudra pas attendre bien longtemps avant de le découvrir puisque Snowboarding Supreme est prévu pour cet automne.

Alex



Les voitures sont de vraies comètes : elles laissent une traînée de fumée lumineuse et vont presque aussi vite.





Lors des dérapages, les amortisseurs répondent visiblement de façon très réaliste.

Stunt Car

Team 17 gère ses chocs

Depuis plusieurs années, le nom de Team 17 va de pair avec des productions originales et décalées, avec comme principale icône la série des Worms. Ce développeur a toujours privilégié la jouabilité et le plaisir à l'esbroufe technique. Ce qui ne les empêche pas de tirer parti aujourd'hui de la puissance de la Dreamcast avec leur dernière production, Stunt Grand Prix. Pour les vieux routiers du jeu vidéo, ce titre va peut être leur remémorer un must des années 80, Stunt Car Racer. Il avait fait les beaux jours de l'Amiga et de l'Atari ST à l'époque. Les bolides roulaient sur des pistes dignes des montagnes russes. Le Stunt GP de Team 17 reprend le même principe, et propose ainsi une alternative aux Sega Rally 2 et autres Monaco GP 2, à la facture plus classique. Dans Stunt GP, comme son nom l'indique, les véhicules effectuent des cascades impressionnantes et dévorent la piste à des vitesses folles. Fidèle à ses principes, Team 17 met en avant le côté fun. Mais Stunt GP ne sacrifie pourtant rien au réalisme. La physique et la dynamique de vos engins sont gérés. Le moteur serait même l'un des plus précis et des mieux élaborés, aux dires de ses créateurs. Les situations rencontrées par vos voitures ont beau être extrêmes, leurs réactions ne sont jamais farfelues. Vu l'aspect déroutant des circuits, vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve. Leur nombre n'est pas encore connu, en revanche, vous devriez pouvoir choisir parmi une vingtaine de carrosses. Pour ne rien gâcher, Team 17 a promis que le jeu tournerait à 60 images/seconde, ce qui est plus rapide que tous les autres jeux de course, toutes machines confondues. Bref, le développeur mise beaucoup sur Stunt GP, et il a déjà annoncé la sortie de 2 autres softs, dont Worms Armageddon. Team 17 va faire parler de lui sur Dreamcast.

Daniel

DÉVELOPPEUR : TEAM 17

GENRE : RACING GAME

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 1999

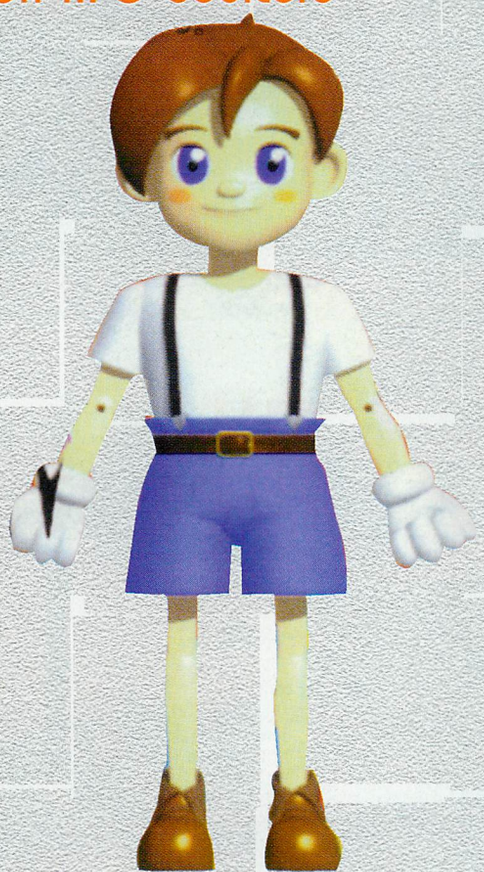
Les photos sont tirées d'une version finalisée à 40 %, mais Stunt GP affiche déjà de belles promesses graphiques.

Les déplacements s'effectuent dans des décors en 3D temps réel.

Les combats sont classiques. Ils se déroulent au tour par tour.

Little Dream

Un RPG édulcoré



DÉVELOPPEUR : PANTHER SOFTWARE

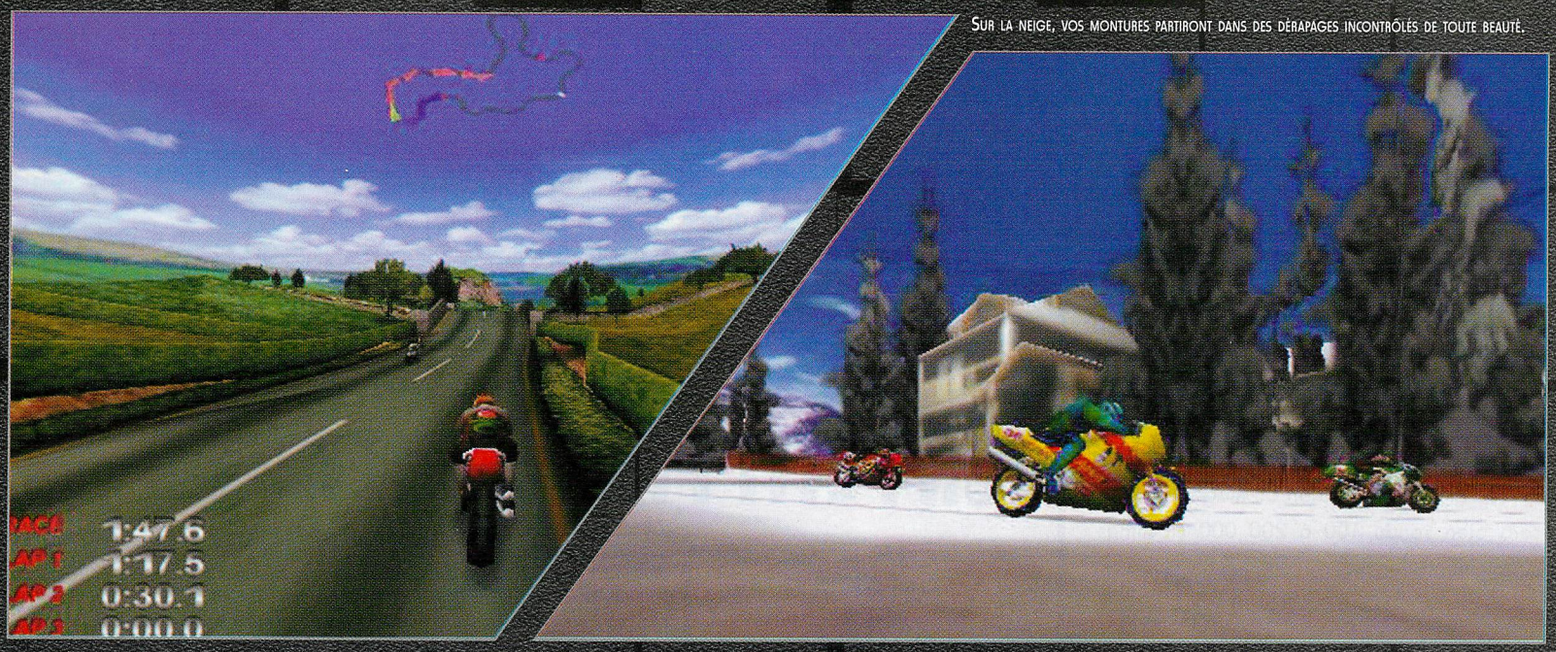
GENRE : RPG

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99

Présenté brièvement dans le dernier numéro de Dreamzone, nous en savons aujourd'hui un peu plus sur Little Dream. Ce jeu de Panther Software est annoncé comme appartenant à la caste des RPG. Oui mais attention, pas n'importe quel RPG, les jeux de rôle édulcorés. Little Dream se caractérise par des graphismes enfantins et colorés. Compte tenu de ces éléments, Little Dream vise plus un public jeune que les joueurs de RPG confirmés. Le scénario ne dépareille pas avec le reste du jeu. On évolue en plein manga à la sauce Candy. A première vue, l'histoire est aussi recherchée et travaillée qu'un livre pour enfant. Little Dream se présente comme une grande aventure regorgeant de bons sentiments. L'histoire compte les périples d'un pantin de bois vivant dans le pays merveilleux du roi cochon. Seule ombre à ce tableau idyllique, la fille bien aimée du monarque a été enlevée par une méchante sorcière. N'écoutant que son courage, notre marionnette japanisée part secourir la belle en détresse. Dans les faits, vous dirigez le héros à travers le royaume à la recherche d'indices pouvant le mettre sur la piste de la princesse. Ces déplacements s'effectuent dans un univers en 3D temps réel. Ils sont également l'occasion pour le personnage principal de rencontrer toutes sortes de grosses «bébêtes» attendrissantes. Elles sont quand même censées être de terribles monstres. Il faut savoir que dans Little Dream, même les monstres paraissent gentils. Inutile donc de chercher une quelconque créature ou un horrible zombie. Pas une goutte de sang ne coule sur les mûrs. Un jeu bien gentillet à mettre entre toutes les mains.

Fred

Une petite prière pour que son chevalier servant la délivre des griffes de la méchante sorcière. Bouh ! J'ai peur.



Sur la neige, vos montures partiront dans des dérapages incontrôlés de toute beauté.

Red Line Racer

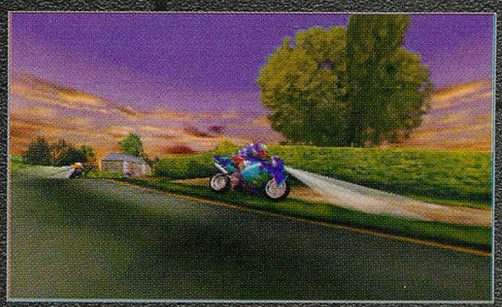
Red Line Racer

The thin red line

Non content de la sortie imminente d'Incoming sur Dreamcast, un shoot futuriste venu directement du PC (voir test dans ce numéro), Imagineer a également annoncé la conversion de jeu de moto, Redline Racer. Sorti lui aussi sur PC l'année dernière, il s'est posé comme le seul concurrent valable au Moto Racer de Delphine Software sur cette machine. La conversion vers la Dreamcast promet beaucoup, d'autant plus que Redline Racer PC, développé à l'origine par Criterion Studio, faisait déjà dans le haut de gamme en matière de graphisme 3D texturé et de vitesse d'affichage. Pour ceux qui n'auraient pas encore compris, dans Redliner Racer, il faut avaler l'asphalte le plus rapidement possible. Les meilleurs pilotes penseront aussi à soigneusement dépasser les concurrents disséminés sur la piste, et à éviter les milliers de polygones qui composent les décors. Plutôt orienté simulation, Redline Racer permet de régler sa machine dans les moindres détails avant de faire brûler ses pneus. Les conditions climatiques sont également gérées, et vous pourrez piloter sous la pluie ou la neige, à vos risques et périls. La version PC de Criterion proposait 10 circuits dans 6 environnements différents, tels que les Alpes ou des canyons désertiques. Difficile de savoir pour l'instant si Imagineer compte remodeler le jeu et ajouter son grain de sel. Quoi qu'il en soit, la version Dreamcast se verra implémentée d'une option 2 joueurs en écran splitté. 3 modes de jeu sont d'ores et déjà prévus, à savoir un tournoi classique, la possibilité de disputer une course simple, et un duel multiplayer. La version console et le pad Dreamcast devraient apporter à Redline Racer ce qui lui faisait défaut sur PC, un pilotage plus instinctif et précis.

Daniel

5 mètres au dessus du sol en sportive... mais qui a parlé de simulation ?



Mes *$%^** de clés sont tombées sur le bas-côté...

DÉVELOPPEUR : IMAGINEER

GENRE : COURSE DE MOTO

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 1999

News

LE MILLION ,LE MILLION , LE MILLION ...

Dans un récent communiqué de presse Sega a annoncé avoir déjà vendu plus de 500 000 Dreamcast dans tout le Japon. Ce chiffre est plus qu'encourageant puisque Sega pourrait atteindre l'objectif qu'elle s'est fixée plus rapidement que prévu. Sega a planifié de vendre un million d'unités d'ici le printemps. Ces estimations ne prennent évidemment pas en compte les exports. Sans compter qu'entre la rédaction de ce texte et la parution du magazine, il se sera bien vendu 100 à 200 000 machines supplémentaires.

L'INVASION DES DRAGONS

Un des plus grands éditeurs du monde vidéo-ludique s'apprête à signer avec Sega pour développer plusieurs titres sur la Dreamcast. En effet, Enix vient d'annoncer son envie de travailler aux côtés du célèbre constructeur japonais. Il suffirait pour cela que la Dreamcast atteigne le 1 million avant fin avril. Une manière comme une autre pour Enix de ne pas s'aventurer à la légère sur une terre inconnue. Si tout se passe bien, on pourrait donc voir débarquer l'année prochaine un nouveau volet de la saga des DragonQuest. Alors que l'on attend toujours le 7ème épisode sur PlayStation, ce serait un sérieux coup dur pour Sony.

CHEZ SEGA, LES PROGRAMMEURS TRAVAILLENT

Les news toutes fraîches du monde de l'arcade. Sega AM4 a annoncé une simulation de batterie portant le nom de Smash Beats. Pour faire des jams d'anthologie dans les salles d'arcade, Sega sort également Flash Beats, un jeu musical. Pour les moins mélomanes, Sega va aussi sortir un nouveau titre d'action en 3D, Zombie Zone. Et enfin, Sega travaille en ce moment sur un nouveau jeu de foot qui devrait s'appeller Flash Soccer. Bref, Sega fait plein de trucs en arcade.

DU NOIR ET BLANC À LA COULEUR

N'ayant plus assez de place dans la rubrique «Neo Geo Pocket», je n'ai pas trouvé d'autre moyen pour vous faire part de l'arrivée des nouveaux jeux Neo Geo Pocket Color que de placer cette information dans les pages consacrées aux news. SNK semble se réveiller. Les jeux arrivent enfin. The Champion Baseball est prévu pour le 19 mars en même temps que la nouvelle console. Ce jeu est la conversion de Champion Baseball, déjà sorti en arcade. Vous pourrez créer votre personnage et jouer en link, via un câble.

UN PETIT PINCEMENT AU COEUR

Après le premier report de Sega Rally 2, les rumeurs les plus folles circulaient. La version finale du jeu n'était pas conforme au cahier des charges, le mode réseau n'était pas encore finalisé, ou le volant n'était pas encore près. Tout ça pour vous dire que le volant a été mis sur le marché en même temps que Sega Rally 2. Inutile de rêver. Je vous arrête tout de suite, le volant n'est pas à retour de force. Vous devrez vous contenter de l'analogique. Petit détail, vous trouverez sur le volant tous les boutons de la manette, un emplacement a même été prévu pour le VM (la carte mémoire).

COUREZ CHEZ L'ASSEMBLEUR LE PLUS PROCHE

Ce n'est plus un secret pour personne, la Dreamcast est un témoignage évident du rapprochement de Sega vers le PC. Les points communs entre les deux mondes ne sont plus à démontrer. La Dreamcast utilise de nombreux composants issus de la technologie des ordinateurs. Le dernier périphérique en date à entrer dans cette catégorie est le VGA Box. Ce boîtier permet de connecter une Dreamcast sur un moniteur PC. Pourquoi dépenser de l'argent pour un tel objet, alors que vous avez déjà une télévision, me direz-vous ? L'explication est simple. La fréquence de rafraîchissement d'un moniteur est plus élevée que celle d'une télé, ce qui diminue les effets de flou et augmente la qualité de l'image. Grâce au VGA Box, vous pourrez ainsi profiter pleinement des jeux en haute résolution. Le prix devrait être d'environ 7 000 yens.

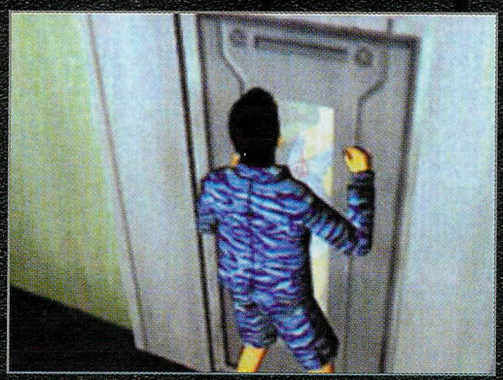
SEGA SURVIVRA-T-IL A LA CENSURE ?

Je connais des grosses brutes qui vont bien dormir cette nuit. Il suffit de leur annoncer la confirmation du développement d'un GTA 2 sur Dreamcast pour qu'ils retrouvent leur plus beau sourire. On peut espérer de nettes améliorations graphiques pour ce second volet puisque c'était le point faible du premier. Souhaitons surtout que les missions soient moins sujettes à polémique comme par le passé. Les programmeurs tiendront sûrement compte des différentes critiques qui avaient entaché la réputation de leur dernier bébé. A noter que le jeu devrait profiter cette fois-ci d'un moteur 3D, ça nous changera des petits sprites ridicules ! C'est Rockstar qui éditera le jeu sur la machine de rêve.

En entrant dans cette pièce, ils ne se doutent pas encore de ce qui les attend.

Senritsu No Bishu

Le Resident de Koei

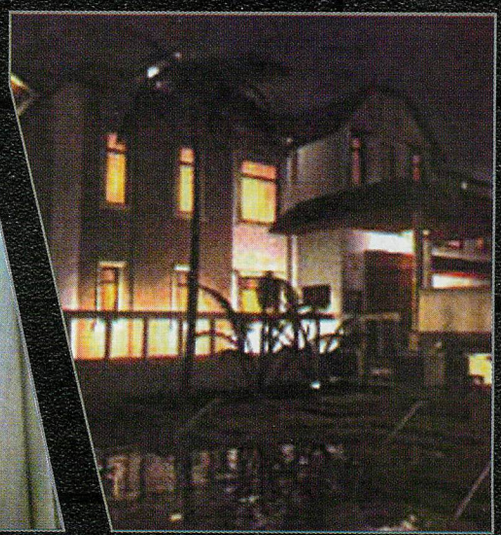


Koei est véritablement déchaîné. Depuis Destrega sur PlayStation et Win Back sur Nintendo 64, ce développeur accumule les bons jeux. On ne peut donc qu'être ravi de le voir arriver sur Dreamcast. Koei vient juste de dévoiler à la presse un de ses projets les plus prometteurs : Senritsu no Bishu, à ne pas confondre avec les «Doubitchous» («Le père Noël est une ordure»), nettement moins savoureux. Pour une surprise c'est une surprise. Senritsu no Bishu promet d'être un grand jeu. Cette nouvelle production Koei est un jeu d'aventure en 3D temps réel. D'après les premières images, Senritsu semble très proche de Resident Evil. Les développeurs se sont tous passés le mot. Les jeux de ce style commencent à ce multiplier comme des petits pains. Avec Blue Stinger, Carrier, Under Cover et Code Veronica, les mois à venir vont être sanglants. L'ambiance de Senritsu s'annonce déjà des plus angoissantes. L'histoire se déroule sur une île, dans une immense demeure aux allures de maison hantée. Dès leur arrivée en ces lieux, les personnages seront confrontés à toutes sortes de créatures aux dents longues et acérées. Comme d'habitude dans ce genre de soft, vous devrez tout faire pour rester en vie. Outre la réalisation de qualité, une des options les plus intéressantes est sans aucun doute la possibilité de se faire trucider à deux en même temps grâce à un mode deux joueurs en écran splitté. Vous n'aurez ainsi plus aucune raison de ne pas vouloir jouer dans le noir. La sortie de Senritsou no Bishou est prévue pour le printemps.

Fred

Ca me rappelle quelque chose, pas vous ?

Soit ce personnage a grandi trop vite, soit il n'a vraiment aucun goût pour s'habiller.



DÉVELOPPEUR : KOEI

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99

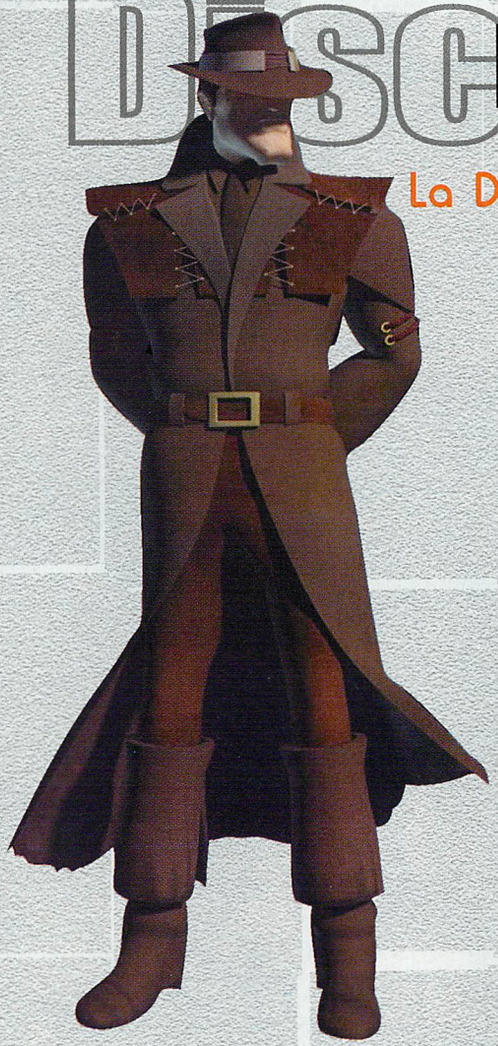
Terry Pratchett fait se téléscoper les Monty Python, l'heroic fantasy et... Léonard de Vinci.

Voilà le genre de délire visuel qui peut germer dans l'esprit de Terry Pratchett.

Le bureau de Lewton... N'ayez crainte, votre enquête vous ménera vers des lieux autrement plus vivants.

Discworld Noir

La Dreamcast fait dans l'humour noir



Discworld, vous connaissez? Son créateur, le prolifique Terry Pratchett (la saga comporte une trentaine de volumes) est un écrivain aussi célèbre outre-Manche qu'un Tolkien par exemple. Pourtant, son oeuvre n'a que très partiellement été traduite dans la langue de Voltaire, d'où le relatif anonymat qui le caractérise chez nous. Curieusement, si l'oeuvre littéraire de Pratchett reste très confidentielle en France, les différentes adaptations vidéo-ludiques de son univers fétiche ont connu un assez franc succès. Discworld 1 et 2, jeux d'aventure de facture classique, sont sortis successivement sur PC, puis sur Playstation. La Saturn n'a eu droit qu'à une version de Discworld 1, et Sega rattrape donc le temps perdu avec la sortie prochaine de Discworld Noir sur la Dreamcast. Toutes les versions précédentes avaient pour thème les pérégrinations de Rincevent et Bagage, un apprenti sorcier accompagné de sa fidèle valise magique. Le nouveau Discworld change totalement de contexte et vous installe dans la peau de Lewton, un détective privé qu'on jurerait sorti d'un Chicago en pleine période de prohibition. Vous allez donc vous mettre sur les traces d'un meurtrier, scénario plutôt classique au demeurant, mais avec Terry Pratchett, il faut toujours s'attendre à du burlesque, des anachronismes et des références venues de nulle part qui viennent pimenter la trame de l'histoire... Non content de renouveler la série, Discworld fait aussi peau neuve techniquement parlant, Dreamcast oblige. Les personnages sont gérés en 3D temps réel et s'insèrent parfaitement dans les décors précalculés, bercés par des musiques de film noirs des années 40. Sur le principe même, le jeu ne change pas d'un iota. Discussions, résolutions d'énigmes, interface «pointez-cliquez», l'enquête promet d'être longue et tortueuse. Un premier jeu d'aventure pour la Dreamcast qui s'annonce comme une réussite.

Daniel

DÉVELOPPEUR : PERFECT

GENRE : AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : 1999

Imaginez un peu des combats aussi violents que celui-ci avec des impacts décuplés par une compatibilité avec le Puru Puru Pack.

King of Fighters '98 : Special Edition

Les rois du combo bientôt de retour

Les mimiques sont toujours aussi délirantes, et sont la preuve vivante que l'animation est vraiment réussie.

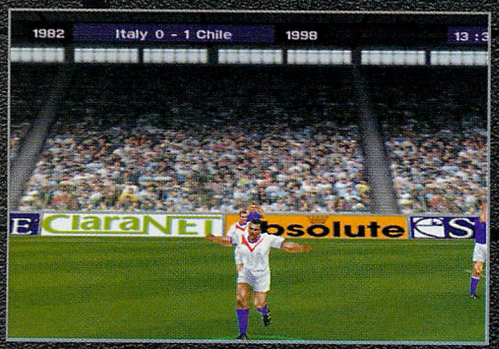
Pour bon nombre de joueurs la série des KOF fait office de référence dans le domaine des beat'em up. Au Japon, les personnages de cette série sont l'objet d'un véritable culte de la part des habitués des salles d'arcade. C'est donc avec une immense joie que la rédaction de Dreamzone a accueilli l'annonce de la conversion de King of Fighters'98 sur la Dreamcast. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, SNK annonce déjà quelques exclusivités pour cette version par rapport à l'arcade. Premièrement, la version Dreamcast devrait contenir plus de 38 personnages (c'est le nombre pour la version d'arcade). Ces derniers proviendraient des premiers épisodes de la saga (ex : Eiji, le ninja qui avait fait son apparition dans la version 95). Deuxièmement, ce King of Fighters devrait être le premier jeu de baston en 2D compatible avec le Puru Puru Pack pour la Dreamcast. Le système de jeu reste très proche de celui employé pour la version 97 et l'ensemble est toujours axé sur des combats par équipe de trois. La jouabilité risque d'être revue à la hausse pour la machine de Sega avec une utilisation optimale des différents boutons du paddle. SNK pourrait bien aussi prévoir une option comme celle que Capcom a mise au point pour Street Fighter Zero 3 sur PlayStation. Sur ce dernier, on a la possibilité d'utiliser le PocketStation comme mini-Tamagotchi pour entraîner un personnage grâce à de petits jeux visant à améliorer sa puissance. Une option que l'on aimerait bien voir débarquer pour le VM. Pour l'heure, nous en sommes encore à faire des suppositions gratuites. La seule chose qui soit sûre, c'est que King of Fighters'98 DC est annoncé pour le mois d'avril. Je précise à SNK que nos lecteurs n'aiment pas les poissons !

Alex

DÉVELOPPEUR : SNK

GENRE : BEAT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : MI-AVRIL 99



La modélisation des joueurs est plutôt bien réalisée...

Les chiliens ouvrent le score face aux italiens, qui se prennent la tête à deux mains : ils vont être obligés de jouer...

Absolute Football

Platini+Zidane+Dreamcast=3-0

Brésil-Croatie : ça aurait pu être la finale du 12 juillet, mais Thuram est passé par là...

Annoncé dans un premier temps sur Playstation, Absolute Football «devrait» accueillir une adaptation Dreamcast dans les mois à venir. Le respect de l'éthique journalistique qui nous caractérise nous contraint à utiliser le conditionnel, car l'information n'est qu'officieuse pour l'instant. Elle est cependant de source sûre, et les amateurs peuvent se préparer à chausser leurs crampons Virgin. L'arrivée d'Absolute Football sur Dreamcast est intéressante à plus d'un titre. Primo, il s'agit du premier jeu de foot sur cette machine et cela va donc combler un vide. Secundo, il va faire office d'étalon pour les prochaines conversions Playstation-Dreamcast. Face aux monstres comme ISS 98 et Fifa 99, Absolute parvient à tirer son épingle du jeu grâce à ses options pour le moins originales. La base de données est pléthorique : toutes les formations internationales depuis 1958 sont présentes. 1000 équipes et 16 000 joueurs en tout. Et bien sûr, vous avez la possibilité d'éditer à loisir l'équipe de vos rêves. Par exemple, rien ne vous empêche de régler un petit contentieux franco-allemand qui traîne depuis le Mondial 1982. Il suffit de créer une équipe composée de Platini, Zidane, et Henry (la filière Turinoise), et de vous jeter à l'assaut des buts du karatéka teuton Schumacher. Bref, les historiens du football vont pouvoir donner libre court à leur imagination. Un plaisir évident terni par une réalisation technique bancale sur Playstation. Mais grâce à la puissance de la Dreamcast, tous les espoirs sont permis. Si Virgin Interactive utilise correctement les capacités de la console, Absolute Football devrait subir un sérieux lifting et ainsi revendiquer un tout autre statut que celui «d'énième jeu de foot». A suivre...

Daniel

DÉVELOPPEUR : VIRGIN INTERACTIVE

GENRE : FOOTBALL

SORTIE PRÉVUE : 1999

Un circuit dans une salle d'arcade, les vigiles en moins.

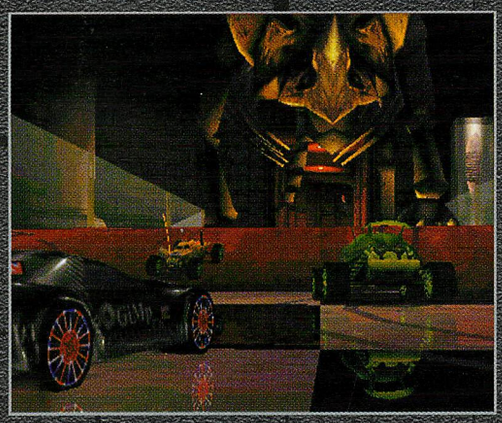
Le sol marbré du musée et ses effets de miroirs.

Le circuit égyptien est rempli d'obstacles en tous genres, comme cette statue d'Anubis.

Re-volt

Un concurrent pour Micromachine V3 ?

A côté de monstres comme VF3 ou Sonic Adventure, la Dreamcast a aussi de la place pour des jeux moins prétentieux de prime abord, mais qui sont souvent ceux sur lesquels on s'amuse le plus. Parfait exemple en la matière, Re-volt d'Acclaim. Développé par Probe, c'est un racing-game dont le seul but est de faire monter le taux d'adrénaline des joueurs. Il est annoncé sur PC et Nintendo 64 dans un premier temps, mais lors du dernier ECTS, un programmeur a révélé que leur jeu serait adapté sur Dreamcast. Re-volt ne révolutionne rien en matière de jeux de courses. Le scénario ne fait office que de prétexte : des voitures télécommandées prennent vie et s'échappent des usines Toy Volt. Prises de folie, elles se lancent dans des courses effrénées. Un Toy Soldiers à la sauce Micromachines, en fait. Le décor est planté, ne reste plus que les sensations de vitesse, la jouabilité et le plaisir pur. 20 bolides sont prêts à disputer des courses féroces - rien pour la simulation, tout pour l'action. A peine le départ donné, vous dépassez de force plusieurs concurrents et prenez la tête. La guerre est déclarée et la chasse au bonus est ouverte : les missiles volent bas, les mines pullulent sur la piste et les carrosseries s'entrechoquent et rebondissent dans tous les sens. Le tout sur des circuits dont l'originalité n'a d'égal que le sadisme. Une salle d'arcade, un musée, une pyramide, une route avec de vraies voitures qui roulent à contre-sens... 16 en tout, truffés d'obstacles, de bumpers et de sauts en tous genres. Les pilotes les plus doués ou les plus vicieux auront droit à des voitures et des circuits cachés. Et bien sûr, le mode multi-joueurs promet de furieuses empoignades avant la ligne d'arrivée. Un titre à surveiller de près.



Daniel

DÉVELOPPEUR : PROBE

GENRE : ACTION/COURSE

SORTIE PRÉVUE : 1999

News

VOUS ALLEZ VIBRER POUR SONIC

Sega vient de confirmer la sortie du Puru Puru Pack pour le 4 mars. Il coûtera 1800 yens et devrait être trouvable en France dans les bonnes boutiques d'import pour moins de 500 frs. Le constructeur a déjà communiqué la liste des premiers jeux utilisant ce kit de vibration. Il s'agit de : Pen Pen Trilcelon, Evolution, Sonic Adventure, Godzilla Generation, Sengoku Turb, Tetris 4D, Psychic Force 2012, Puyo Puyoon, Power Stone, Aero Dancing, Pop'n Music et Monaco GPRS 2. On ne sait pas encore si ce gadget utilisera des piles comme sur Nintendo 64 ou s'il se servira du courant arrivant via la manette de jeu. Pour la bonne santé de notre portefeuille, souhaitons que Sega choisisse la seconde option. Il serait intéressant que le constructeur intègre un Puru Puru Pack d'office sur la version européenne de la Dreamcast.

MISSION : DREAMCAST

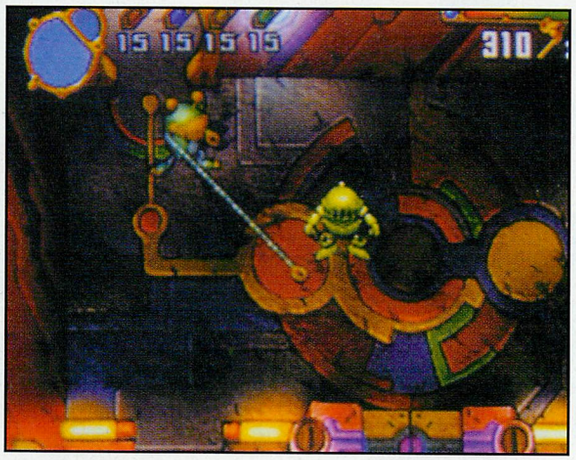
Infogrames ne cesse de faire parler de lui. Après la sortie de V-Rally'98 sur la Nintendo 64, l'éditeur français vient d'annoncer le développement d'un Mission : Impossible 2. Les fans d'Ethan Hunt risquent d'être aux anges. Infogrames a confirmé qu'une version N64 sortirait pour le début de l'année prochaine. Mais une version Dreamcast est sérieusement envisagée et permettrait à la machine de Sega de se doter d'une licence cinématographique de premier plan. On ne sait pas encore si le jeu aura un réel rapport avec la séquelle que le cinéaste John Woo a commencé à tourner avec Tom Cruise. On espère que la version Dreamcast, si elle était confirmée, sera à la hauteur des capacités techniques énormes de la 128-bits.

LA CITATION DU MOIS :

« JE FERAI DE DREAMZONE UN JARDIN D'ARTWORKS »

WILL, 15 JANVIER 1999

DES NOUVELLES D'E.G.G



Le dernier bébé d'Hudson Soft n'en finit pas de se faire attendre. Cet Action / RPG promet énormément. Il se décompose toujours en trois phases distinctes : des cinématiques grandioses, une phase d'exploration à la Evolution, et des combats à la Final Fantasy. Les phases d'exploration rappellent énormément le Zelda de la Super Nintendo avec une vue qui s'en rapproche et un personnage qui, comme Link, peut utiliser de multiples accessoires pour progresser dans sa quête. Il peut aussi porter des objets, les pousser ou sauter par dessus divers obstacles. A signaler que les menus seront tous en anglais, ce qui sera forcément plus simple pour les joueurs occidentaux. La sortie d'Elemental Gimmick Gear est toujours prévue pour le mois d'avril au Japon.

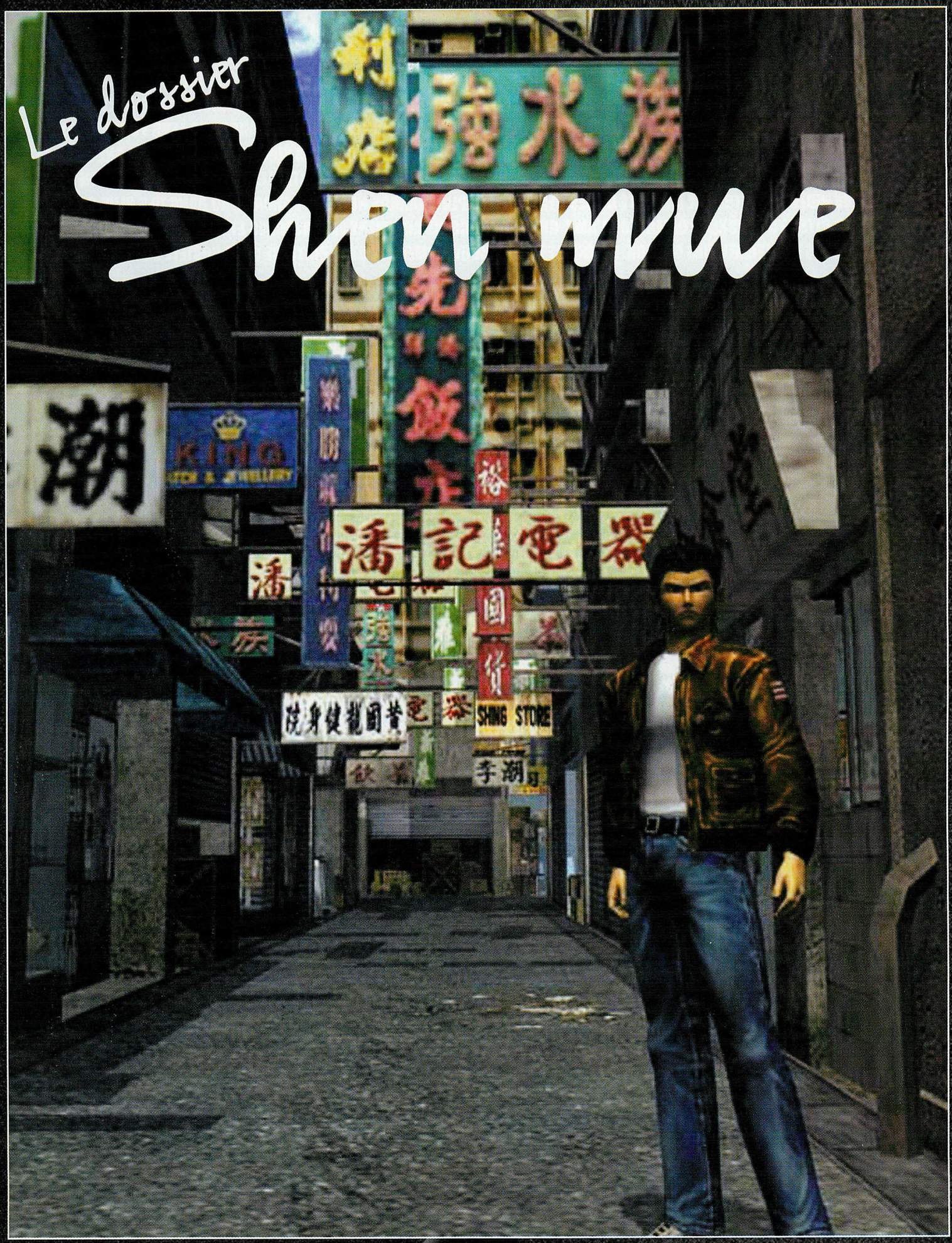
READY ? FIGHT !

Après la confirmation d'un Street Fighter Zero 3 sur Dreamcast, Capcom songe sérieusement à adapter Street Fighter EX 2 pour la machine de Sega. Ce jeu de combat avait la particularité de reprendre les personnages de la célèbre saga et de les placer dans un univers en 3D. Ce deuxième épisode déjà sorti en arcade était nettement plus beau que le premier. Capcom précise que la version Dreamcast utilisera le VM de façon intensive. Il sera possible de booster son combattant avec de petits jeux intégrés au VM via le CD de jeu. L'éditeur nippon envisage aussi d'intégrer de nouveaux personnages. Voilà un titre que les fanatiques de baston vont guetter de pied ferme. Aucune date n'est précisée pour l'instant.

QUAND SEGA VOIT ROUGE

On attend toujours des images du premier jeu de Red Lemon qui fût l'un des cinq développeurs européens choisis pour travailler sur la Dreamcast lors du lancement de la machine en juin dernier. Il s'agissait à l'époque d'un shoot'em up stratégique au concept proche d'un Doom-like. Son développement était sensé commencer en janvier dernier. Mais depuis, aucune nouvelle. Pourtant, en juin dernier, le directeur du management, Andy Campbell annonçait avec fierté que le développement d'un jeu sur Dreamcast représentait une nouvelle aventure excitante pour Red Lemon Studios. Il ne nous reste plus qu'à espérer que l'éditeur anglais nous prépare une bonne surprise pour les mois à venir. Après tout, il lui reste encore sept mois avant la sortie officielle de la Dreamcast en Europe.

Le dossier Shen mue



DOSSIER

CRÉÉE EN 1951, SEGA EST UNE DES RARES ENTREPRISES ENCORE EN ACTIVITÉ À DÉVELOPPER DES JEUX SUR CONSOLE ET EN ARCADE. CE MORCELLEMENT DES ACTIVITÉS EST UNE DES PARTICULARITÉS DE LA FIRME AU HÉRISSON BLEU. SEGA SE COMPOSE D'UNE MULTITUDE DE BRANCHES TOTALEMENT INDÉPENDANTES LES UNES DES AUTRES. L'UNE DES PLUS CONNUES PAR LES AMATEURS DE JEUX VIDÉO EST SANS AUCUN DOUTE CELLE QUI EST RESPONSABLE DE L'ARCADE. ELLE EST D'AILLEURS CONSIDÉRÉE À JUSTE TITRE COMME L'UNE DES PRINCIPALES LOCOMOTIVES DE LA COMPAGNIE. ORIGINAUX ET EN AVANCE SUR LEUR TEMPS, LES JEUX D'ARCADE «MADE IN» SEGA, ONT SÉDUIT TOUTES LES GÉNÉRATIONS DE JOUEURS. CES JEUX SONT L'ŒUVRE DE TOUTE UNE SÉRIE DE DIVISIONS, LES FAMEUSES « AM «. CES DÉPARTEMENTS APPARAISSENT COMME DE VÉRITABLES CENTRES DE RECHERCHE POUR LES JEUX VIDÉO. ON RETROUVE À LA TÊTE DE CES DERNIERS LES PLUS GRANDS NOMS DE L'ARCADE. AU RANG DES PLUS CONNUS, ON PEUT CITER YU SUZUKI, LE DIRECTEUR L'AM2. GRÂCE À LUI CE DÉPARTEMENT «RECHERCHES ET DÉVELOPPEMENTS» EST UNE DES FIGURES EMBLÉMATIQUES DE SEGA. IL RÉSUME À LUI SEUL QUASIMENT TOUTE L'HISTOIRE DE LA SOCIÉTÉ EN ARCADE.

FRED

L'HISTORIQUE

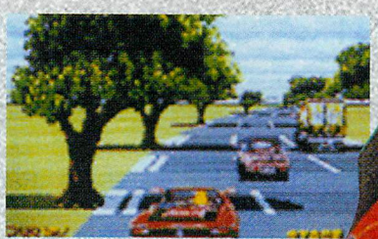
1985 - Hang On

«Hang On» est le premier jeu réalisé par Yu Suzuki. Cette course de moto est la première simulation en vue subjective au monde. La borne d'arcade permet au joueur de contrôler son véhicule à l'écran grâce à une moto. Désormais, le joueur n'est plus passif face à son écran, il devient un véritable pilote en enfourchant son bolide. «Hang On» s'inscrit déjà dans la lignée des futurs jeux Sega. Grâce à sa borne améliorée «Hang On» propose au joueur de vivre une nouvelle expérience plus proche de la réalité.

1985 - Space Harrier

Une fois encore Sega innove avec ce jeu de tir en 3D. Dès sa sortie «Space Harrier» est très vite devenu un classique du genre. Le jeu reprend le principe de «Galaxian» pour l'adapter dans un univers en 3D. Le joueur dirige un personnage vu de dos. Il se déplace sur toute la surface de l'écran en tirant sur des vagues successives d'ennemis.

1986 - Out Run

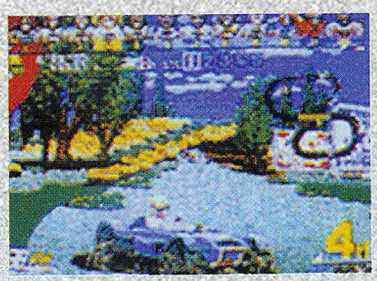


Aujourd'hui encore «Out Run» reste une référence en matière de jeux de course. Cette simulation orientée arcade est une des plus rapides et les plus fluides de son époque. Autre particularité, les circuits d'»Out Run» comportent des embranchements. Aujourd'hui, cette option qui peut paraître sans importance est en fait révolutionnaire pour l'époque. Au volant de sa décapotable rouge, le joueur a pour la première fois l'impression de pouvoir choisir sa route.

1987 - After Burner

«After Burner» est le premier shoot aérien en 3D. Alors que les autres jeux proposent des déplacements horizontaux ou verticaux, il est le seul à offrir une liberté totale de mouvements. Aux commandes d'un avion de combat, le joueur a la possibilité de se déplacer dans le ciel sans aucune restriction.

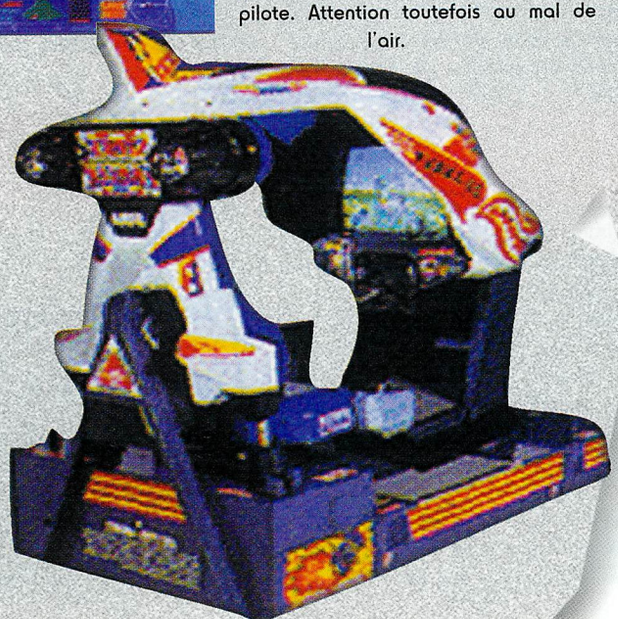
1989 - Power Drift



Avec «Power Drift «Sega change de style. L'équipe de l'AM2 s'éloigne de la simulation pour proposer aux joueurs un jeu de course fun et délirant. «Power Drift» est le «Street Racer» de l'arcade. Le jeu contient douze personnages possédant tous des caractéristiques différentes, ainsi que cinq courses, composées chacune de cinq étapes.

1990 - R-360

Encore une fois Sega se pose en pionnier de l'arcade. Le R-360 est le premier simulateur à posséder une cabine montée sur deux axes pouvant pivoter à 360 degrés. Les sensations sont extrêmes. La cabine ne vibre plus, elle tourne. En montant dans le cockpit, le joueur devient désormais un véritable pilote. Attention toutefois au mal de l'air.



1990 - G-LOC

Après «Power Drift», retour à la simulation pour Sega avec ce nouveau jeu. G-LOC est une simulation de combat aérien. Elle se distingue d'»After Burner» par une présentation beaucoup plus réaliste. Le joueur plonge directement au cœur de l'action en prenant la place du pilote dans le cockpit. Autre originalité, l'angle de vue change automatiquement selon que l'avion est attaqué par devant ou par derrière.

1992 - Virtua Racing

Avec «Virtua Racing», Sega entre de plain pied dans l'ère des polygones. Cette simulation de F1 est le premier des jeux Sega à utiliser la technologie «Model 1». Le jeu est entièrement en 3D. Grâce à une option inédite qui permet au joueur de changer l'angle des caméras pendant le jeu, «Virtua Racing» fait un pas de plus dans la réalité virtuelle.

1993 - Virtua Fighter

«Virtua Fighter» est le premier volet d'une grande série de jeux de combat entièrement en 3D polygonale. Avec lui une nouvelle ére commence. «Virtua Fighter» marque l'avènement du règne de la 3D. Influencés par son succès, la plupart des développeurs délaissent peu à peu la 2D au profit de la 3D, considérée comme beaucoup plus réaliste. Grâce à l'utilisation de la carte «Model 1», il est également le seul à reproduire des mouvements humains de manière aussi réaliste.

1994 - Virtua Fighter 2

Peu de temps après la sortie de «Virtua Fighter», Yu suzuki poursuit sur sa lancée et développe une version relookée de son jeu de combat. Les améliorations graphiques dûes à la nouvelle carte «Model 2» sont frappantes. Les personnages ne sont plus simplement en 3D polygonale, ils bénéficient maintenant de mapping et de textures détaillées. En plus des huit anciens personnages, deux nouveaux combattants font leur apparition pour encore plus de plaisir.

1996 - Virtua Fighter 3

«Virtua Fighter 3» est le troisième volet de la saga. Le jeu tourne sur la dernière génération des bornes d'arcade Sega, la carte «Model 3». Les graphismes atteignent des sommets. Les décors et les personnages comptent parmi les plus détaillés et les plus fins jamais vus dans un jeu vidéo. Deux personnages supplémentaires font leur apparition dans ce nouvel épisode de la série. Autre innovation, une option permet aux combattants d'échapper aux prises de l'adversaire.

SHENMUE

UN PETIT PAS POUR SUZUKI,
MAIS UN GRAND PAS POUR LA DREAMCAST

«Shen Mue» est le premier jeu de Yu Suzuki à ne pas être développé pour l'arcade, mais pour une console de jeux vidéo. Jusqu'ici, l'homme à la tête de l'AM2 s'était toujours opposé à cette idée du fait des capacités techniques réduites des consoles. L'arrivée de la dernière machine de Sega a changé la donne. Le potentiel de la Dreamcast semble avoir convaincu Yu Suzuki de sauter le pas. Les raisons de ce revirement sont principalement dûes à la puissance de la machine faisant jeu égal avec la carte «Model 3».

L'aéroport de Hong Kong est un des symboles de la ville. Il est donc naturel de le retrouver dans Shen Mue.

«Aujourd'hui, la nouvelle console de Sega possède le potentiel suffisant pour que le créateur de la saga des «Virtua Fighter» laisse libre cours à son imagination sans se préoccuper de quelconques restrictions techniques.»

Aujourd'hui, la nouvelle console de Sega possède le potentiel suffisant pour que le créateur de la saga des «Virtua Fighter» laisse libre cours à son imagination sans se préoccuper de quelconques restrictions techniques. Ce n'est que récemment que Yu Suzuki a décidé de dévoiler «Shen Mue», initialement connu sous le nom de code «Project Berkley», au grand public. Ce titre marque le premier jeu d'une longue lignée développée par cet homme de légende sur Dreamcast.

UNE CONFÉRENCE DE PRESSE PLANÉTAIRE

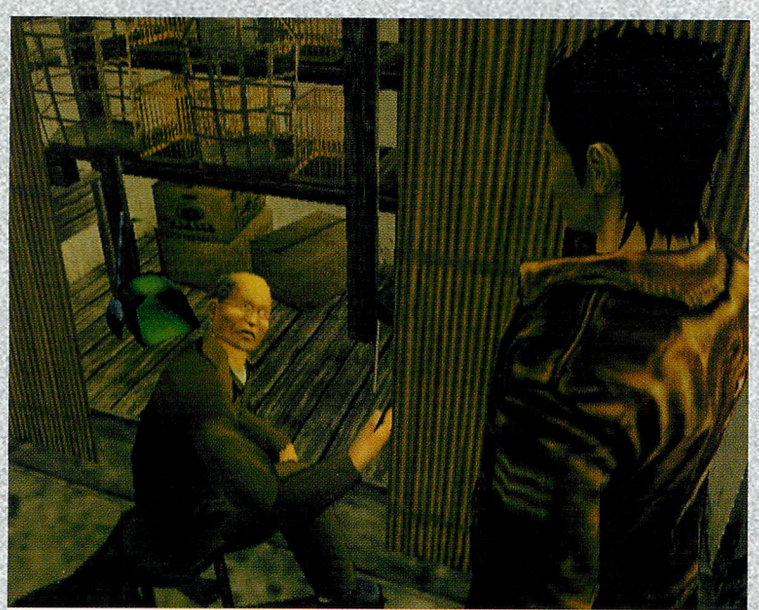
L'arrivée d'un jeu réalisé par Yu Suzuki est un toujours un événement. Sega ne pouvait donc pas laisser passer une telle occasion. La firme japonaise a mis tous les moyens en œuvre pour que la sortie du premier jeu de l'AM2 sur Dreamcast ne passe pas inaperçue. Shen Mue est le premier jeu Sega à bénéficier d'une campagne de pub d'une telle envergure. Le secret qui entourait le dernier bébé de Yu Suzuki a été levé lors d'une conférence de presse. Cette dernière s'est déroulée le 20 décembre 1998, à Yokohama, au Japon. Dans son infinie bonté et dans un souci d'efficacité, Sega avait éga-

«La firme japonaise a mis tous les moyens en œuvre pour que la sortie du premier jeu de l'AM2 sur Dreamcast ne passe pas inaperçue. Shen Mue est le premier jeu Sega à bénéficier d'une campagne de pub d'une telle envergure.»

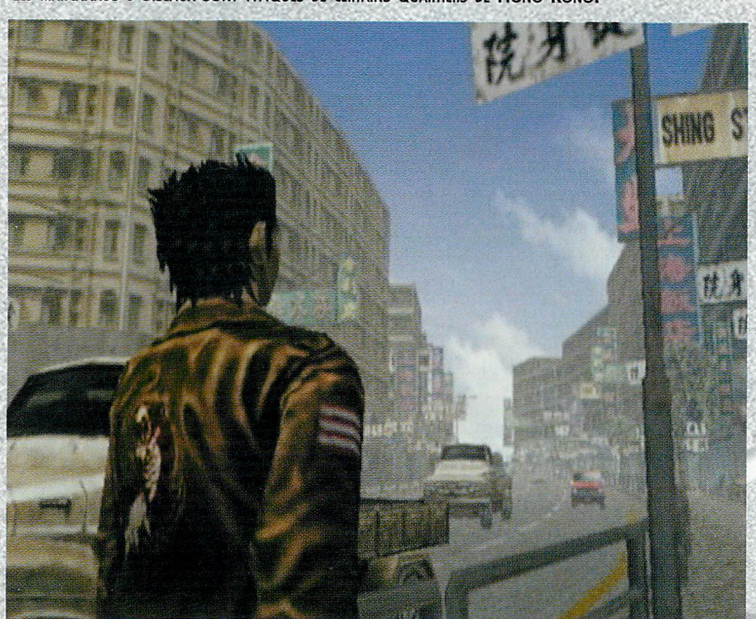
DOSSIER

« Shen Mue est un nouveau genre de jeu. Il est qualifié par son créateur de F.R.E.E. «game» (Full Reactive Eyes Entertainment). Sous cette appellation se cache un RPG/aventure hors du commun, bourré de nouveautés.»

lement pensé à tout ceux qui n'avaient pas pu faire le voyage au Japon : en retransmettant la conférence de presse en direct, via Internet. Cette réunion a été l'occasion pour Yu Suzuki de clarifier la situation sur son dernier projet. Nous avons pu ainsi apprendre ce qui allait être un véritable tournant dans l'histoire des jeux vidéo. Shen Mue est un nouveau genre de jeu. Il est qualifié par son créateur de F.R.E.E. «game» (Full Reactive Eyes Entertainment). Sous cette appellation se cache un RPG/aventure hors du commun, bourré de nouveautés. Le maître mot de ce chef-d'œuvre est «réalité». Shen Mue est un jeu à mi-chemin entre le film et l'aventure épique.



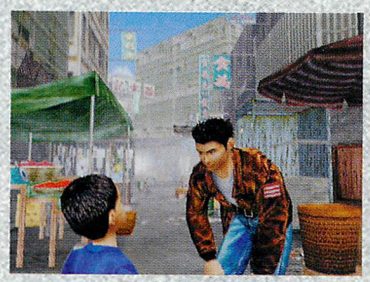
Les marchands d'oiseaux sont typiques de certains quartiers de Hong Kong.



Comme vous pouvez le constater, la ville est loin d'être déserte.

Un voyage plein d'enseignements

De la bouche même de Yu Suzuki, développer un jeu sur console et en arcade sont deux choses totalement différentes. Alors que la mise sur pied de l'idée maîtresse d'un jeu d'arcade comme «Scud Race» par exemple, n'a pas pris plus de quelques minutes, un soft comme Shen Mue a nécessité de nombreuses recherches. Shen Mue est le fruit d'une longue phase de réflexion. Le résultat est un jeu à la frontière du réel. Tout a été fait pour que le joueur ne s'aperçoive plus qu'il évolue dans un univers entièrement recréé de toutes pièces. Pour atteindre ce niveau, Yu Suzuki n'a pas hésité à partir sur le terrain. En 1994, il s'envole pour la Chine en faisant un détour par Hong Kong afin d'effectuer une étude poussée sur la population locale. Il en rapporte une foule d'informations qui lui permettent de recréer un monde aussi proche que possible de la réalité. Il effectue des recherches sur la manière de vivre des habitants. Il photographie les rues aux quatre coins

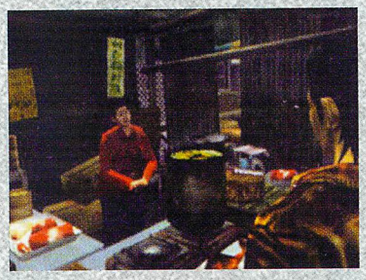


Les développeurs ont poussé le souci du détail jusqu'à mettre des canards laqués dans ce restaurant.

« Alors que la mise sur pied de l'idée maîtresse d'un jeu d'arcade comme «Scud Race» par exemple, n'a pas pris plus de quelques minutes, un soft comme Shen Mue a nécessité de nombreuses recherches. »

Si vous allez un jour à Hong Kong, vous retrouverez exactement la même pharmacie.

Honk Kong sans ses temples ne serait pas Hong kong.



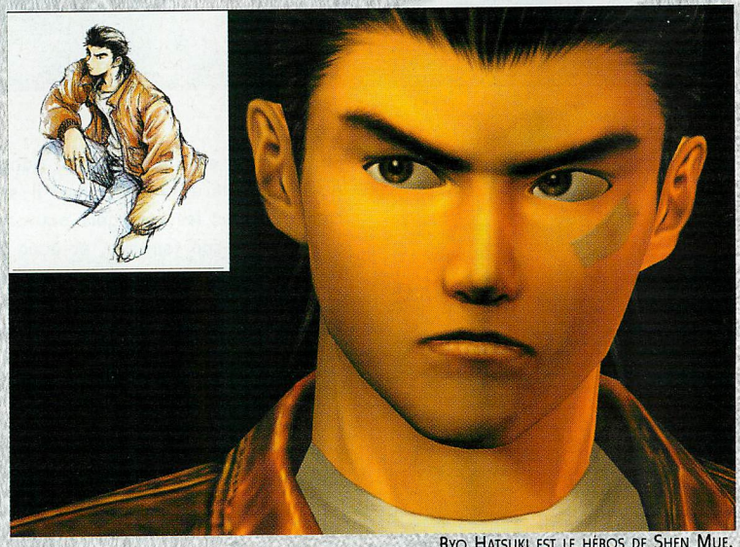
de la ville, il met en évidence le choc des cultures en soulignant la cohabitation des gratte-ciel et des temples bouddhistes pour ensuite incorporer toutes ces données dans le jeu de retour dans les studios. Au fil de l'aventure, vous retrouverez ainsi au détail près tous les lieux marquants d'un quartier typique de Hong Kong comme une pharmacie chinoise, un vendeur de tissu ou un restaurateur ambulant. Le fruit de ces recherches apparaît tout de suite à l'écran. Le résultat est frappant. Le jeu fait presque figure de documentaire. Les rues de Shen Mue grouillent de vie. Le héros peut interagir, sans exception avec tous les personnages (les être humains comme les animaux) et tous les autres éléments qu'il rencontre.

«Le scénario de Shen Mue se déroule en 1986, à une période relativement proche de nous, et Yu Suzuki avait donc absolument besoin de trouver une ville mystérieuse, à la fois ancrée dans le passé et la modernité.»

Un scénario top secret

Le scénario de Shen Mue se déroule en 1986, à une période relativement proche de nous, et Yu Suzuki avait donc absolument besoin de trouver une ville mystérieuse, à la fois ancrée dans le passé et la modernité. Une ville où tout pouvait arriver. Un seul lieu pouvait convenir à de telles exigences, Hong Kong. L'histoire de Shen Mue se déroule donc en Chine, à Hong Kong, dans la région de Koolown. Vous incarnez Ryo Hazuki, le personnage principal du jeu. A la suite de la disparition de sa mère, Ryo est élevé par son père, un maître des arts martiaux. Après le décès inexpliqué de ce dernier, Ryo décide de partir s'installer à Hong Kong dans le quartier de Kowloon. C'est là qu'il rencontrera Lei Shing Fa, l'héroïne du jeu, aux prises avec Ren Wying, le chef de la mafia locale. C'est à ce moment que débute l'histoire. Pour ce qui est du reste de l'aventure, c'est le mystère le plus complet, Yu Suzuki ayant tenu à garder secret le scénario de son bébé jusqu'au dernier moment. Vu le soin apporté au reste du jeu, il y a fort à parier que l'histoire soit du même acabit : riche, complexe et surtout pleine de rebondissements.

« Vu le soin apporté au reste du jeu, il y a fort à parier que l'histoire soit du même acabit : riche, complexe et surtout pleine de rebondissements. »

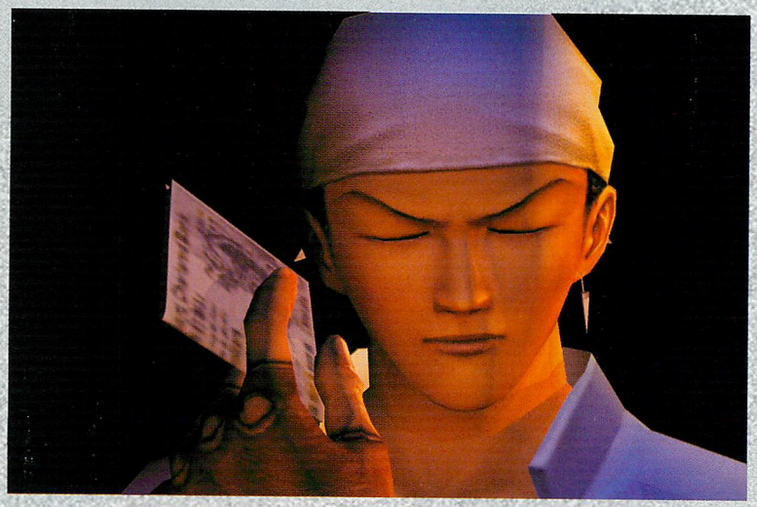


Ryo Hatsuki est le héros de Shen Mue.

Le casting

Hatsuki Ryo

Ryo est le héros de Shen Mue. Il est élevé par son père, qui lui transmet sa connaissance des arts martiaux. Ce dernier décède mystérieusement avant d'avoir terminé son enseignement. Il part pour Hong Kong pour découvrir la vérité. C'est là qu'il découvrira une femme nommée Lin shen Fai.



Ren Wying

Ren Wying est le chef du gang Aberdeen. Elevé dans la rue, il se méfie de tous les étrangers pouvant s'attaquer à son territoire, et donc à vous. C'est la première personne que rencontre Ryo en arrivant à Hong Kong.

Nal Juin

Nal Juin sait user de ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut des hommes. Ryo en fait l'expérience au cours de l'aventure. Elle est très perspicace et elle s'avère une bonne source de renseignements.

Hatsuki Iwao

Hatsuki est le père de Ryo. Il est le fondateur de l'école Hatsuki. Dans son enfance, il part pour la Chine pour perfectionner sa technique de combat. Avant de mourir, il demande à son fils de partir en Chine.

Hatsuki Souliu

Souliu est l'ennemi juré de Ryo. Sa technique de combat est une des plus réputées de toute la Chine.

Hu Tol Wying

Cette jeune fille est une experte des arts martiaux. Elle est crainte et respectée de tout le monde. Elle rencontre Ryo dès son arrivée sur l'île.

Chu Yuen Dat

Cet homme est le chef de la compagnie de transport d'Aberdeen. Il est également un des plus puissants membres d'une société secrète régnant sur la ville. Au fil de l'aventure, il se lie d'amitié avec Ryo. Il se révèle une source d'informations très précieuse.

Shai

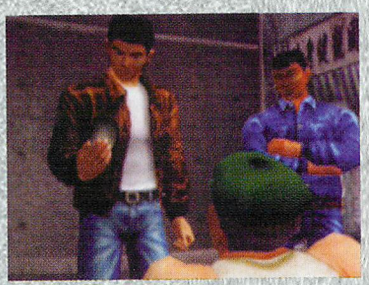
Shai est un personnage particulier. C'est l'âme damnée de Souliu. Il vit dans les rues de Hong Kong. Il sort de l'ombre uniquement pour attaquer ses ennemis en profitant de leurs points faibles.

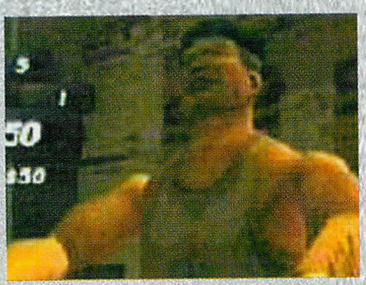
Gur et Chow

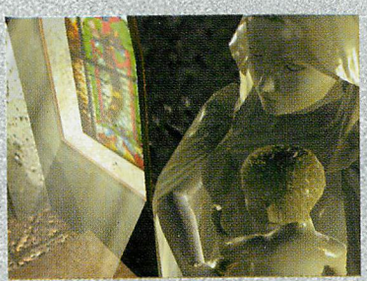
Ces deux personnages tiennent des boucheries locales à Wan Chai. Ils sont de respectables commerçants le jour et des membres actifs d'une société secrète la nuit.

Zhan

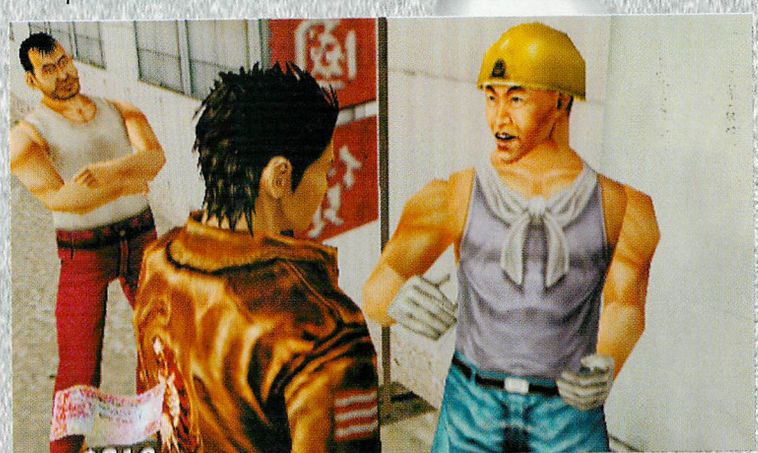
Zhang est un personnage mystérieux. Il détient un lourd secret. Peut être est-ce lui qui possède la clef de l'histoire ? Il faudra attendre la sortie de Shen Mue pour le découvrir.



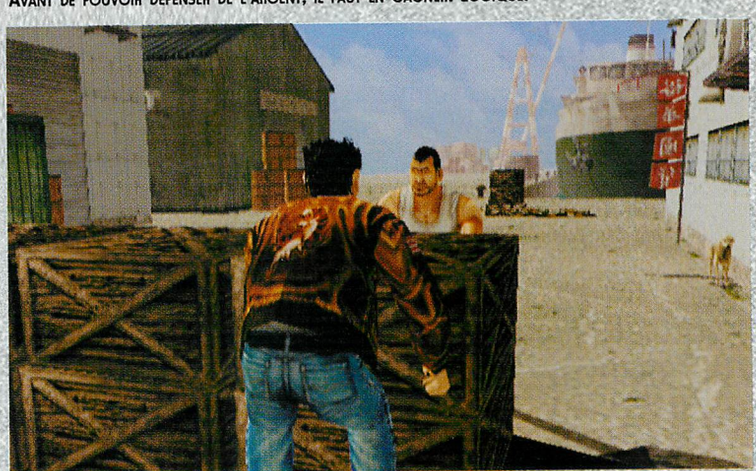




pas trop vite car dans un souci de perfection, Yu Suzuki a poussé le réalisme jusqu'à inclure un mode spécial, chargé de gérer le pouvoir d'achat du héros. Avec le «Making Money», Shen Mue fait un pas de plus vers la réalité. Désormais, même les héros de jeux vidéo seront confrontés eux aussi à la dure réalité de la vie. Le personnage principal doit obligatoirement posséder de l'argent pour se nourrir ou dormir dans un lit. Ce dernier devra exercer diverses activités plus ou moins illicites pour gagner de l'argent et ainsi espérer poursuivre l'aventure dans de bonnes conditions. Il pourra exercer le métier de docker ou tenter sa chance dans les jeux de hasard pour gagner sa pitance. Les programmeurs ont poussé le vice encore plus loin en attribuant au héros une barre de fatigue en relation avec directe son mode de vie. Vous aurez donc tout intérêt à le dorloter pour être en mesure d'utiliser ses capacités au maximum.



AVANT DE POUVOIR DÉPENSER DE L'ARGENT, IL FAUT EN GAGNER. LOGIQUE.



« Le héros pourra se déplacer absolument partout et entrer dans les toutes les maisons, que celles-ci aient une importance ou non pour la suite de l'histoire. Il faut savoir que le jeu comporte plus de 1200 chambres, ce qui vous donne une idée de l'ampleur des recherches.»

AU DELÀ DU RÉEL

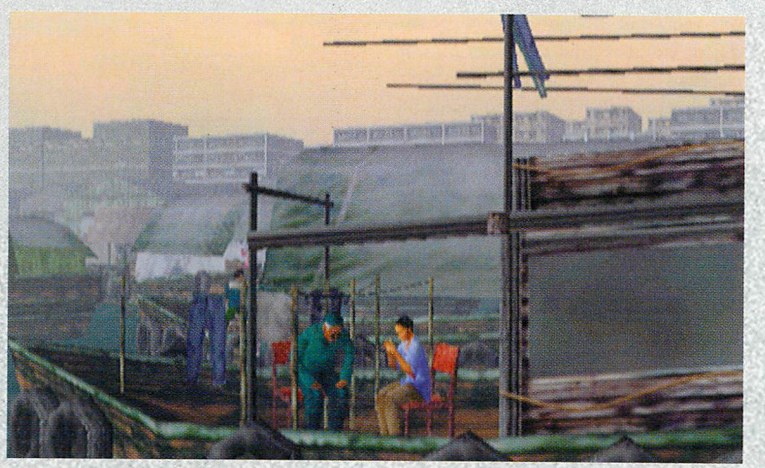
Si Yu Suzuki défini son jeu comme inclassable, dans les faits Shen Mue n'en reste pas moins très proche d'un jeu d'aventure. Par conséquent, vous devrez vous plier à l'exercice habituel des phases de recherche et de dialogue, tout en prenant garde de ne pas perdre de vue votre mission à accomplir. Le héros pourra se déplacer absolument partout et entrer dans les toutes les maisons, que celles-ci aient une importance ou non pour la suite de l'histoire. Il faut savoir que le jeu comporte plus de 1200 chambres, ce qui vous donne une idée de l'ampleur des recherches. Aussi pour ne pas perdre trop de temps, des indices indiqueront les lieux à visiter en priorité. Avec Shen Mue le mot interactif prendra tout son sens. Vous pourrez utiliser, regarder et manipuler tous les objets que vous rencontrerez, depuis le simple remède trouvé sur l'étal d'une pharmacie jusqu'au téléphone public dans la rue. Mais ne vous réjouissez

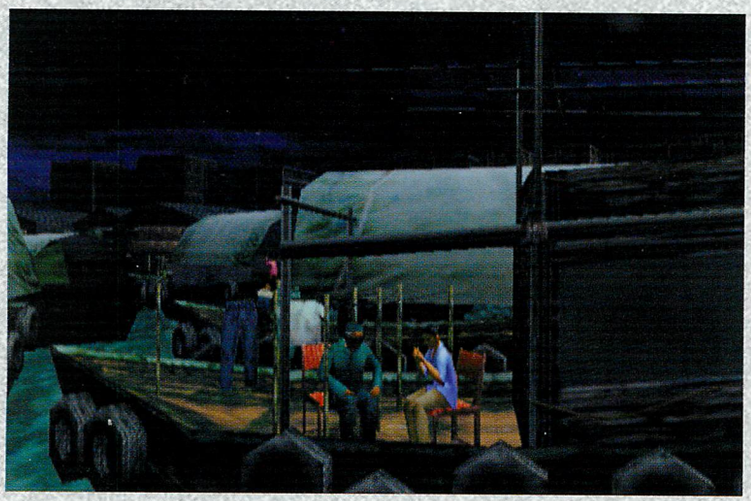
«Le personnage principal doit obligatoirement posséder de l'argent pour se nourrir ou dormir dans un lit. Ce dernier devra exercer diverses activités plus ou moins illicites pour gagner de l'argent et ainsi espérer poursuivre l'aventure dans de bonnes conditions. »

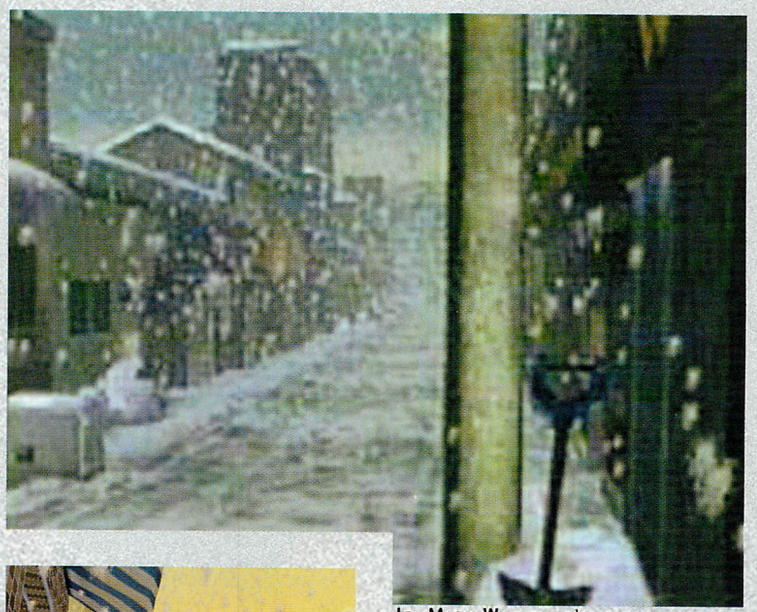
La quatrième dimension

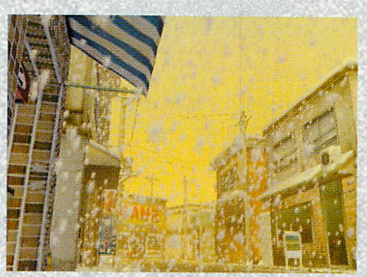
Avec Shen Mue, Yu Suzuki invente une nouvelle dimension. Il le défini d'ailleurs comme un jeu en 4D. Les programmeurs ont introduit dans l'aventure une dimension temporelle. Le jeu dépasse le simple concept du «déroulement d'une aventure en temps réel». Ce système de gestion du temps novateur est nommé «Magic Weather». Il distingue l'écoulement du temps sur le court et le long terme. Il gère les périodes étalées sur une journée (matin, midi, soir, etc.) comme sur une année. Le «Magic Weather « prend en compte les conditions météorologiques liées à chaque saison. Ce moteur permet ainsi d'évoluer à différents moments de l'année dans des paysages ensoleillés ou sous la neige. Le jeu va encore plus loin, puisque vous pouvez finir le jeu à votre rythme. Vous aurez la possibilité de terminer l'aventure en été ou en hiver. Vous pourrez ainsi découvrir, fait rarissime, Hong Kong sous la neige.

«Avec Shen Mue, Yu Suzuki invente une nouvelle dimension. Il le définit d'ailleurs comme un jeu en 4D.»



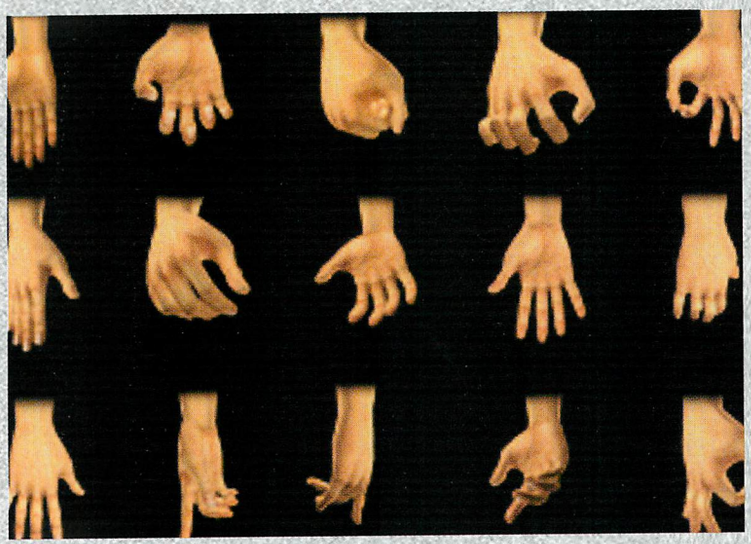






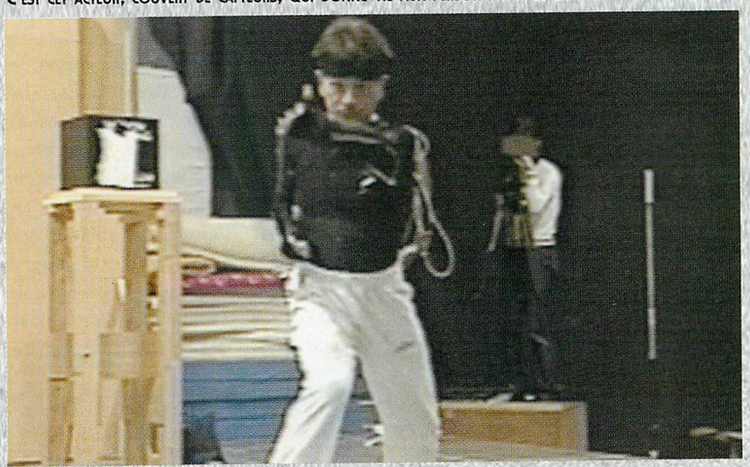
Le «Magic Weather» gère aussi bien le temps à court terme qu'à long terme. Hong Kong sous la neige est splendide.

«Le «Magic Weather» prend en compte les conditions météorologiques liées à chaque saison. Ce moteur permet ainsi d'évoluer à différents moments de l'année dans des paysages ensoleillés ou sous la neige.»



C'EST CET ACTEUR, COUVERT DE CAPTEURS, QUI DONNE VIE AUX PERSONNAGES DE SHEN MUE.

«Dès les premières images le plus frappant est sans aucun doute le sentiment de vie qui règne dans Shen Mue. Contrairement à la pluspart des jeux vidéo actuels qui proposent des graphismes beaux mais sans vie,»



DES PERSONNAGES QUASI-HUMAINS

Dès les premières images le plus frappant est sans aucun doute le sentiment de vie qui règne dans Shen Mue. Contrairement à la pluspart des jeux vidéo actuels qui proposent des graphismes beaux mais sans vie, Shen Mue ne souffre pas de ce handicap fatal. Les ruelles grouillent littéralement de vie. La ville n'a pas cet arrière-goût de monde virtuel, froid et glacé que l'on retrouve habituellement dans les jeux vidéo. Au cours de l'aventure, vous croiserez toutes sortes de personnes au comportement ultra-réaliste. Ils ne seront jamais inactifs et vaqueront tous à leurs occupations sans tenir compte de votre présence. Certains vous adresseront la parole de leur propre initiative tandis que d'autres vous ignoreront en poursuivuant leurs activités. Shen Mue comporte plus de 370 personnages, tous différents. Vous serez amenés à parler à des personnages aussi diverses qu'un grand père, une petite fille jouant dans la rue ou un commerçant. Pour parvenir à un tel résultat, les développeurs ont mis au point un moteur graphique spécial à base de motion capture. Pour vous donner une petite idée de la puissance du moteur utilisé, un des développeurs de Shen Mue a fait une petite démonstration des capacités de ce dernier, à l'aide d'un gant de réalité virtuelle. Les mouvements de sa main étaient alors retransmis en temps réel à l'écran avec un naturel étonnant. Grâce à cette technique, tous les protagonistes de l'histoire possèdent un comportement quasi-humain. Pour les scènes de combats, Sega s'est même payé le luxe d'employer des experts des arts martiaux. Tous les mouvements des scènes de combat ont été modélisés pour ensuite être transférés dans le jeu. Monsieur Suzuki a même poussé le souci du détail jusqu'à modéliser le visage des protagonistes du jeu d'après des statues réalisées par des sculpteurs professionnels.

«Pour vous donner une petite idée de la puissance du moteur utilisé, un des développeurs de Shen Mue a fait une petite démonstration des capacités de ce dernier, à l'aide d'un gant de réalité virtuelle. Les mouvements de sa main étaient alors retransmis en temps réel à l'écran avec un naturel étonnant.»

GRÂCE À LA MOTION CAPTURE, RIEN N'EST IMPOSSIBLE. LES MOUVEMENTS DES PERSONNAGES SONT PLUS VRAIS QUE NATURE.

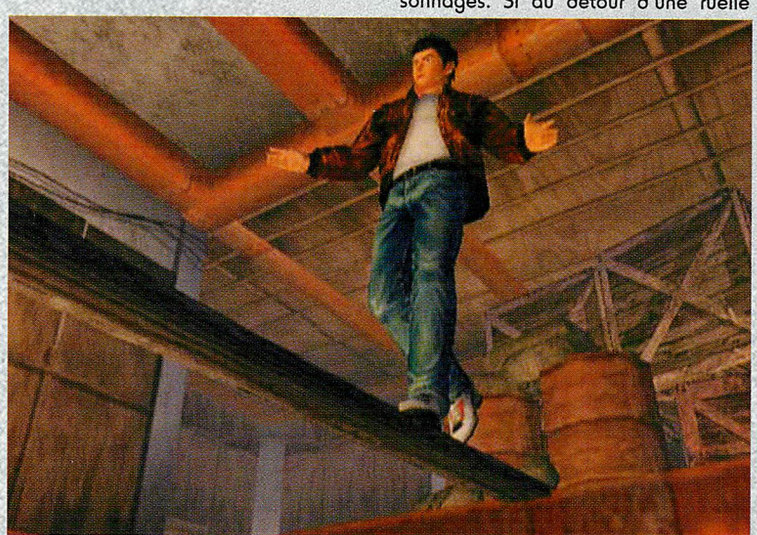
Ces personnages confirment, votre technique de combat est au point.

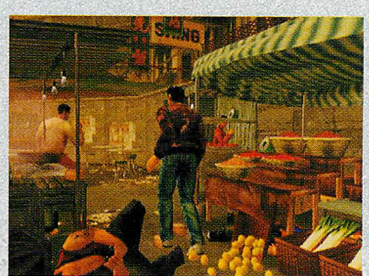
De 7 à 77 ans

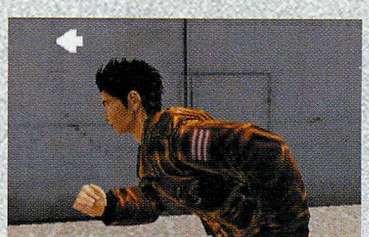
Avec Shen Mue, les novices comme les pros des jeux d'aventure seront comblés. S'il est établi que le héros est entièrement libre de se déplacer où bon lui semble, les phases d'action sont elles beaucoup plus limitées. Les programmeurs ont mis au point un nouveau système chargé d'accompagner le joueur dans ses décisions. Le «Quick time Event» intervient uniquement dans les moments cruciaux. Dès qu'une action se révèle décisive pour la suite de l'aventure, le jeu vous propose de faire un choix entre plusieurs éventualités. Au moment adéquat une flèche apparaît à l'écran, vous indiquant l'action à réaliser. Si au premier abord ce système semble comparable au principe de jeu utilisé dans «Dragon's Lair», au final, il se révèle moins rigide. Le Q.T.E se déclenche uniquement dans les moments critiques, comme par exemple au cours d'une course poursuite entre deux personnages. Si au détour d'une ruelle vous êtes bloqué par des caisses, le Q.T.E se met en marche. Une flèche blanche apparaît à l'écran, indiquant qu'il faut appuyer sur le bouton «A» pour déclencher une série d'actions. Vous avez par exemple le choix entre escalader l'obstacle ou le contourner. La plupart du temps, les Q.T.E arrivent de manière imprévue. Il faut donc anticiper à tout moment ce qui peut arriver. Les scènes de combats sont calquées sur le même principe. Vous devez appuyer sur le bon bouton au bon moment. Ne vous attendez donc pas à un Virtua Fighter. Le système utilisé est appelé le «Quick Time Battles». Lors de la démonstration de cette routine faite à la presse, le héros se retrouvait face à quatre assaillants

«Si au premier abord ce système semble comparable au principe de jeu utilisé dans «Dragon's Lair», au final, il se révèle moins rigide.»

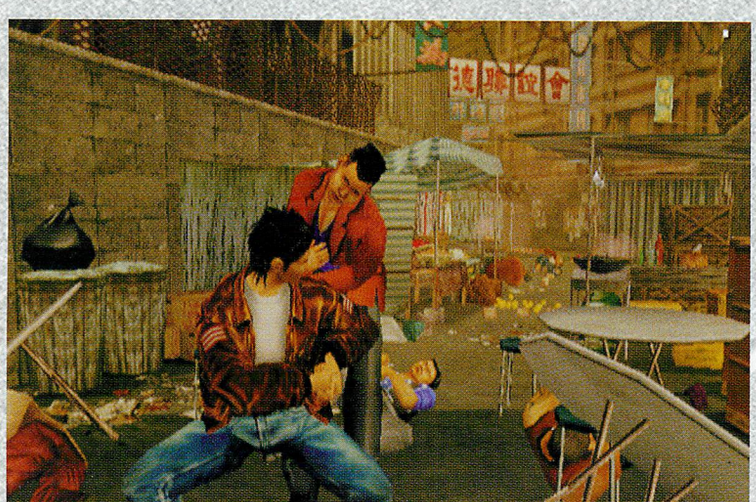
«Les programmeurs ont mis au point un nouveau système chargé d'accompagner le joueur dans ses décisions. Le «Quick time Event» intervient uniquement dans les moments cruciaux.»



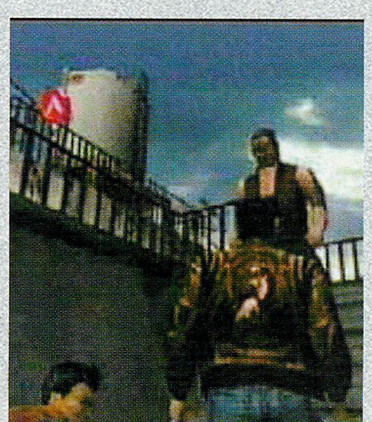




Cette flèche blanche indique que le mode QTE s'est mis en action.



Les combats sont dignes d'un film de Jackie Chan.



sur des escaliers. Le seul moyen pour se sortir de ce guet-apens était alors d'engager le combat en appuyant au bon moment sur un bouton ou sur une des flèches de direction du paddle. L'action ainsi sélectionnée modifiait le comportement du héros. S'il peut paraître déroutant pour les adeptes des combats purs et durs, ce système est en fait parfaitement conforme à l'esprit de Shen Mue. Par ce choix, Yu Shuzuki a voulu privilégier le caractère esthétique des combats au détriment d'une action désordonnée. Les affrontements se transforment ainsi en véritables ballets aussi agréables à regarder qu'à réaliser. Grâce à ce système Yu Suzuki espère ainsi réaliser un ensemble cohérent accessible à tous les joueurs.

Le VF mode

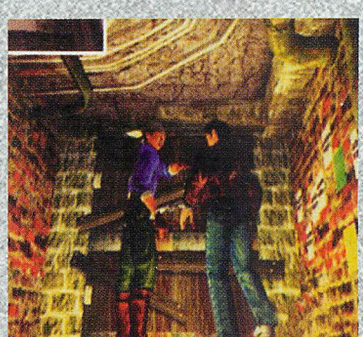
Il faut mettre cette information au conditionnel car elle n'a pas encore été confirmée par Yu Suzuki. Shen Mue comporterait un mode VF. Que faut-il entendre par ce mode VF ? Virtua Fighter ? Cette réponse serait logique si l'on se souvient qu'à ses débuts Shen Mue avait été qualifié par son créateur de Virtua Fighter RPG. Le mode VF se substituerait donc au Quick Time Battle pour transformer les scènes de combats en véritable Virtua Fighter. Le mode VF permettrait ainsi aux joueurs expérimentés de se battre plus librement.

Le View mode

Ne vous attendez pas à voir des heures de séquences vidéo dans Shen Mue. Yu Suzuki a pensé son jeu comme un tout. Elles ont été volontairement supprimées pour qu'il n'y ait aucune coupure dans l'histoire. Ces séquences, dites «passives» utiliseront les mêmes images que le jeu. De toutes façons, étant donné la qualité des images de synthèse utilisées, il n'y a aucune raison de s'inquiéter. Fait nouveau, ce procédé permettra au joueur de modifier l'angle des caméras pendant ces scènes cinématiques.

Un doublage sur mesure

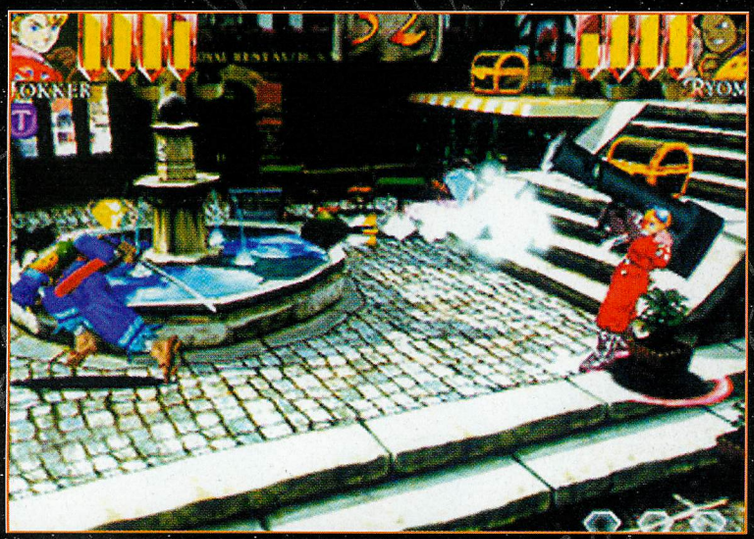
Pour le doublage des voix des personnages de Shen Mue, Yu Suzuki s'est assuré la participation de célébrités japonaises. Si leur nom ne vous dit rien, sachez qu'au pays du soleil levant, ils mettent les foules en délire. Parmi les plus connus, on peut noter Hiroshi Fujiko, alias Segata Sanshiro, le Monsieur Saturn.

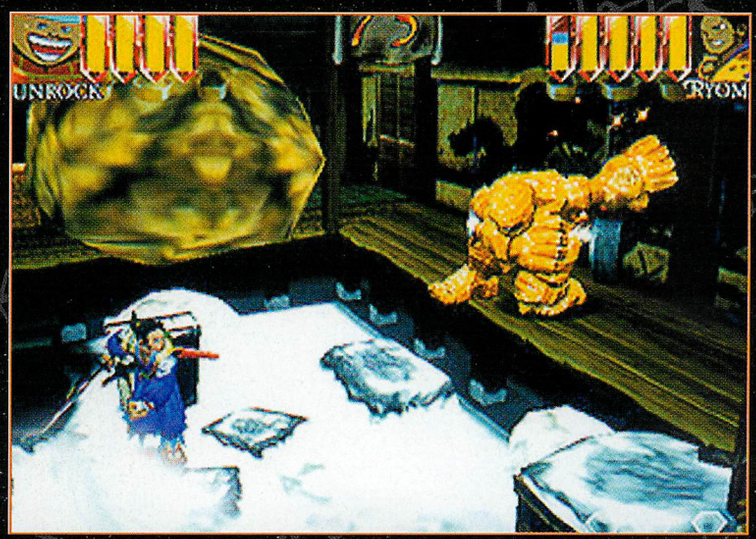


Shen Mue ne contient pas de séquence cinématique. L'ensemble est ainsi cohérent. Il n'y a pas de différence entre les scènes d'action et le reste du jeu.

« Les affrontements se transforment ainsi en véritables ballets aussi agréables à regarder qu'à réaliser. Grâce à ce système Yu Suzuki espère ainsi réaliser un ensemble cohérent accessible à tous les joueurs. »

WORK IN PROGRESS





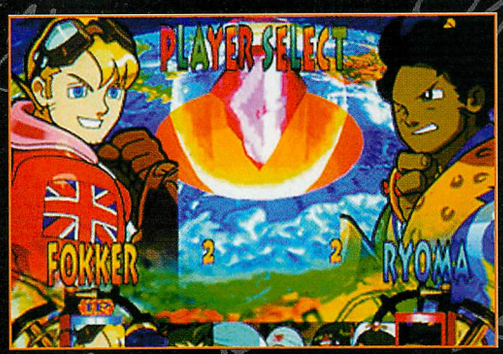
Power Stone

Depuis l'apparition de Street Fighter 2 en 1990, on ne compte plus le nombre d'adaptations et de suites basées sur cet incontournable du jeu vidéo, qui ont permis à Capcom de se forger une solide réputation auprès des amateurs de baston virtuelle. Délaissant temporairement le monde de la 2D, l'éditeur nippon se lance aujourd'hui dans un projet ambitieux qui tire parti du potentiel des nouvelles machines en matière de calcul polygonal. Power Stone est en effet le dernier jeu de combat en 3D de Capcom, qui signe, ici, une des productions les plus originales du moment.

Disponible dans un premier temps en arcade, sur NAOMI, puis sur Dreamcast, Power Stone ne ressemble à aucun autre titre actuel. Le principe de ce jeu n'est pas sans rappeler celui d'Ehrgeiz (Squaresoft) ou de Destrega (Koeï) sur PlayStation puisque les combats se font non seulement au corps-à-corps, mais aussi à distance. Cependant la comparaison s'arrête là, car le soft de Capcom est bien plus riche. Les décors regorgent d'éléments (caisses, poteaux, chaises, etc.) qui peuvent être saisis puis lancés sur votre adversaire. Mieux encore, il est possible de grimper sur ces mêmes objets pour s'échapper et reprendre le combat

Pour récupérer la pierre de votre adversaire, une seule solution : frapper, frapper, frapper !

Développeur: Capcom
Editeur: Capcom
Genre: Baston 3D
Sortie prévue: mars 99



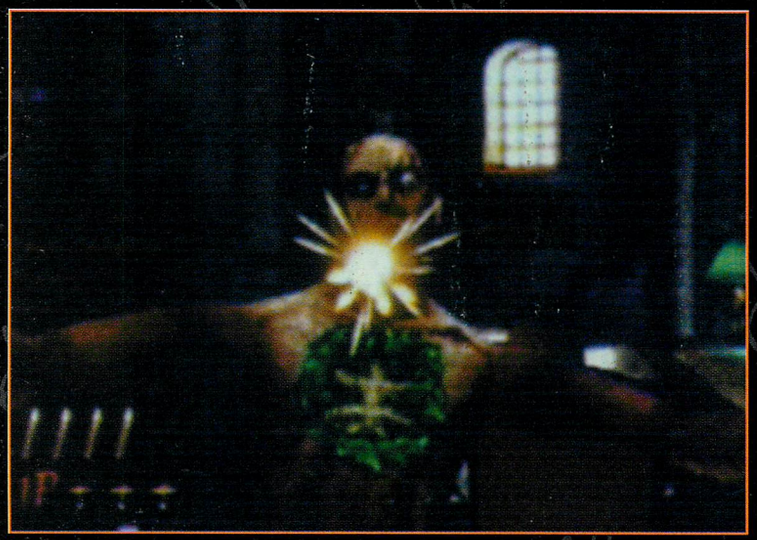
pérer et martelez votre adversaire par la même occasion pour qu'il perde la sienne. C'est la clé de la victoire. Une fois en possession des trois diamants, votre personnage se transforme pendant une dizaine de secondes et devient alors capable d'effectuer des coups spéciaux et d'attaquer à plus longue distance. Les 8 niveaux que propose le soft possèdent chacun des éléments interactifs propres qui ne sont pas étrangers au fun procuré. Ainsi, par exemple, dans un décor, il est possible d'assommer votre opposant en faisant tomber sur lui une étagère de pots géants; dans un autre, en brisant les fenêtres de boutiques on peut accéder à de nouvelles pièces ultérieurement. Aussi bizarre que cela puisse paraître, il n'existe pas de garde. Mais ce n'est pas trop gênant, compte tenu de la possibilité de s'échapper, d'esquiver et de briser les projectiles. Vous trouverez également des coffres qui vous fourniront des armes à la durée de vie limitée (bazooka, lance-flammes, épée...) ou qui vous téléporteront de manière aléatoire dans le niveau. Que les fanas de baston se rassurent, les combats aux pieds et poings n'ont pas pour autant disparu. Pour ceux qui se demandent encore d'où vient le titre de ce jeu, il faut savoir qu'il existe trois pierres de puissance et que chaque combattant en possède une au début du match, la troisième apparaissant dans le niveau après quelques instants de jeu. Battez-vous pour la récupérer et martelez votre adversaire par la même occasion pour qu'il perde la sienne. C'est la clé de la victoire. Une fois en possession des trois diamants, votre personnage se transforme pendant une dizaine de secondes et devient alors capable d'effectuer des coups spéciaux et d'attaquer à plus longue distance. Les 8 niveaux que propose le soft possèdent chacun des éléments interactifs propres qui ne sont pas étrangers au fun procuré. Ainsi, par exemple, dans un décor, il est possible d'assommer votre opposant en faisant tomber sur lui une étagère de pots géants; dans un autre, en brisant les fenêtres de boutiques on peut accéder à de nouvelles pièces pour se battre. D'un point de vue purement technique, le jeu n'est pas non plus en reste. La modélisation est époustouflante. Qu'il s'agisse des personnages ou des décors, les graphistes ont effectué un travail remarquable. On dirait presque de la bande dessinée adaptée en 3D. Quant à l'animation. Capcom n'ayant pas l'habitude de nous décevoir, on peut s'attendre à quelque chose d'excellent. Même si son principe risque de choquer quelques puristes, Power Stone fera sans aucun doute un carton à sa sortie.

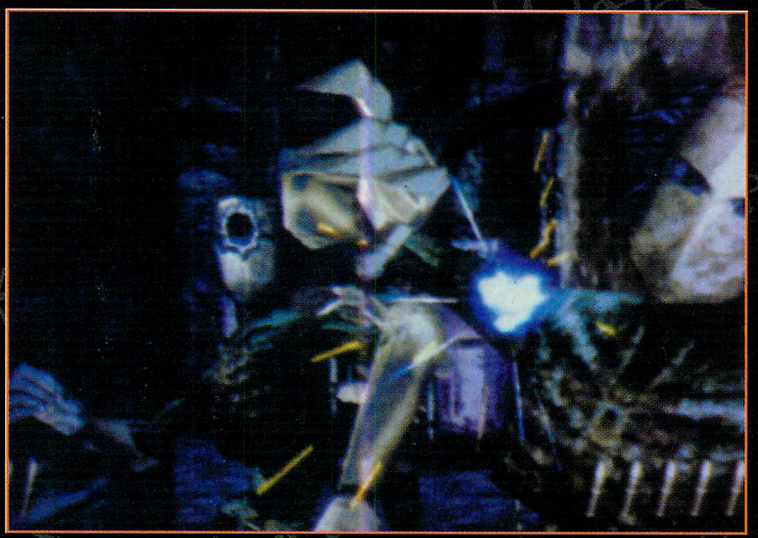
Vincent

LES COFFRES PERMETTENT D'OBTENIR CERTAINES ARMES À FEU OU DE SE TÉLÉPORTER ALÉATOIREMENT DANS LE NIVEAU.

TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR ÉCHAPPER À SON RIVAL, MÊME GRIMPER COMME UN SINGE À UN POTEAU.

WORK IN PROGRESS

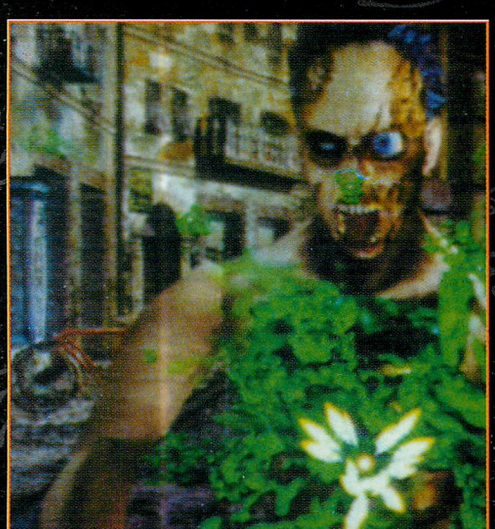




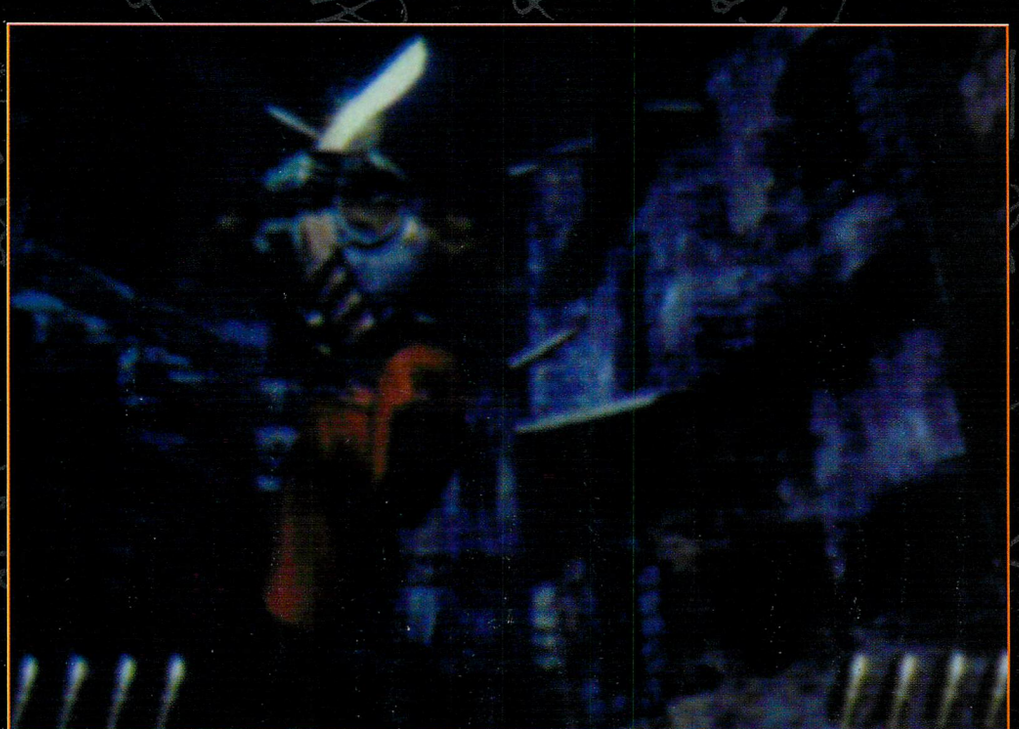
House of the dead 2

SI NAMCO PEUT S'ENORGUEILLIR DE SA SÉRIE DES TIME CRISIS, SEGA POSSÈDE AUSSI SA PROPRE SÉRIE DE JEUX DE TIR AU PISTOLET. LES HEUREUX POSSESSEURS DE SATURN N'AURONT SÛREMENT PAS OUBLIÉ LE SANGLANT HOUSE OF THE DEAD. GARE, LES ZOMBIES SONT DE RETOUR POUR UN NOUVEAU MASSACRE, MAIS SUR DREAMCAST !

Le gun shooting et Sega, c'est une longue histoire d'amour. Après deux Virtua Cop et un premier House of the Dead sur Saturn, on espérait bien voir débarquer un jour un jeu de ce type sur Dreamcast. Ce voeu va bientôt se réaliser. House of the Dead 2 ne sera pas une conversion comme les autres sur la nouvelle bécane de Sega. En arcade, le soft tournait sur une carte NAOMI (c'est d'ailleurs le premier à l'utiliser !) qui au niveau de la puissance se rapproche beaucoup de la Dreamcast (la NAOMI possède simplement une mémoire plus étendue). Mais quelles sont les différences entre House of the



L'ASPECT GORE EST TOUJOURS AUSSI PRÉSENT, MÊME SI COMME DANS LE PREMIER ÉPISODE LE SANG EST VERT. ON ESPÈRE QUE LA VERSION DREAMCAST CORRIGERA CE DÉFAUT.



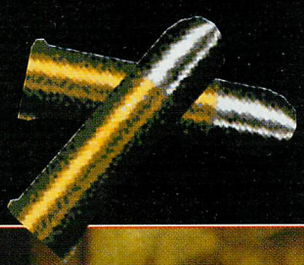
DÉVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : SHOOTING GUN
SORTIE PRÉVUE : LE 14 MARS 99

Dead 2 et ses concurrents ? La première grosse différence se situe au niveau de l'ambiance. Que ce soient les décors ou les musiques, tout contribue à nous rappeler les meilleurs films d'horreur (Ah, les charmantes créatures du « Zombie « de Romero !). La seconde tient au déroulement même de l'action. A certains endroits, vous aurez la possibilité de choisir un nouveau chemin. Il faudra pour cela sauver les pauvres victimes des monstres qui hantent les niveaux du jeu. En ce qui concerne les multiples fins proposés par le premier épisode sur Saturn, nous ne savons pas pour l'instant si Sega réutilisera cette spécificité pour la version Dreamcast. Autrement, le but du jeu n'a pas changé d'un iota. Dans la peau d'un détective de l'Etrange, à choisir parmi quatre personnages, il vous faudra parcourir un village en proie aux plus terribles abominations (ça va gicler !). Pour éliminer ces monstres, vous ne disposerez que d'une seule arme, un bon vieux pistolet. Cela peut sembler un peu léger face aux énormes boss, mais c'est mieux que rien. Il suffit de mettre quelques pièces dans la borne d'arcade pour s'imaginer un instant, seul dans son canapé, en train de jouer à House of the Dead 2 sur Dreamcast. C'est alors un déferlement de séquences gores aux graphismes fabuleux et aux décors ultra-détaillés qui vous assaillent. Ce jeu est une petite merveille technologique avec une 3D extrêmement bien gérée qui trouvera certainement sa place sur la nouvelle machine de Sega. La bonne nouvelle concerne le pistolet. Sega annonce deux packaging pour son titre : le jeu tout seul ou un bundle comprenant House of the Dead 2 et un gun. Vivement le mois de mars pour pouvoir enfin goûter aux joies de la chasse aux morts-vivants !

Alex

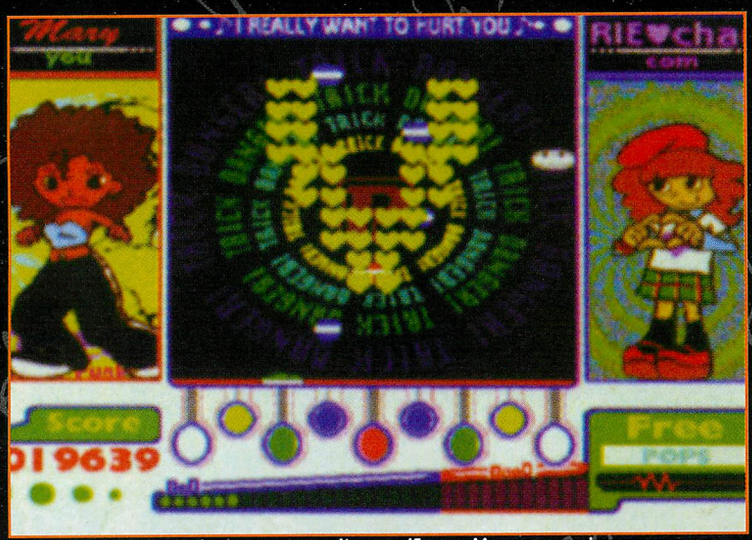
LE GENRE DE SÉQUENCE OÙ L'ON A FROID DANS LE DOS. IL FAUDRA ÊTRE PRÉCIS ET RAPIDE POUR VAINCRE PLUSIEURS MONSTRES EN MÊME TEMPS. BON COURAGE !

MÊME AU SOL, LES ZOMBIES SONT ENCORE CAPABLES D'ATTAQUER. N'HÉSITEZ PAS À TIRER COMME UN FOU POUR LES ACHEVER.



LES RÉFÉRENCES AU FILM DE GEORGE ROMERO, «EVIL DEAD», SONT NOMBREUSES. ON EN VIENT PARFOIS À REGRETTER DE NE PAS DISPOSER DU MÊME ÉQUIPEMENT QUE SES ADVERSAIRES.

WORK IN PROGRESS



La tension monte, vous êtes sur le point d'écraser l'Ecosse. Mais non, ce n'est pas du foot.

Vu la tenue des personnages, les développeurs de Pop'n Music ont visiblement adoré les seventies.

Pop N' music

Depuis le succès de Parappa The Rapper sur Playstation, les jeux basés sur la musique inondent le marché. Il faut dire que les Japonais ont toujours été friands de ce genre de soft. Pop'n Music va mettre le feu à votre salon. Préparez-vous à de chaudes nuits d'hiver.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Konami joue à fond la carte de la Dreamcast. Deux titres sont déjà sur le point de sortir au Japon, dont le délirant Pop'n Music. Contrairement à Flight Shooting, cette simulation musicale n'a pas été développée spécialement pour la Dreamcast. Pop'n Music est l'adaptation d'un des plus gros succès de Konami en arcade. Il reprend le principe de Beat Mania, sorti il y a plusieurs mois au pays du soleil levant. Tout comme «Parappa The Rapper» ou «Bust a Groove» sur Playstation, Pop'n Music se caractérise par son originalité. Il se distingue de ses concurrents en proposant au joueur de devenir un véritable «D.J.». Pour être sûr de retrouver les mêmes sensations sur Dreamcast qu'en arcade, Pop'n Music sortira en bundle avec une petite console. Composé de neuf boutons, ce périphérique vous permettra de «scratcher» comme un vrai professionnel. Après avoir choisi votre personnage, vous devrez frapper sur les touches placées sur le devant de l'appareil au rythme de la musique. Tous les styles musicaux seront représentés (RAP, techno, rock). A l'issue de cette démonstration, vous aurez droit aux honneurs de la foule en délire ou au contraire aux tomates et aux œufs pourris. Pop'n Music s'annonce comme le soft convivial par excellence à jouer absolument entre amis. Outre le mode un joueur, vous pourrez organiser des compétitions afin de déterminer votre sens du rythme. Konami nous a assuré que Pop'n Music sera la réplique exacte de l'arcade aussi bien au niveau graphique que musical. Nous ne savons toujours pas si le jeu utilisera la norme AC3 intégrée dans le dernier processeur Yamaha. Grâce à Pop'n Music, vous allez pouvoir mettre le feu à votre Dreamcast.

Fred

Konami a pensé à tout. Il a même prévu un pad spécial pour que les joueurs retrouvent les sensations de l'arcade.

Développeur: Konami
Editeur: Konami
Genre: simulation musicale
Sortie prévue: février 99

POUR UNE INFORMATION SANS DESINFORMATION

EN VENTE ACTUELLEMENT

Dans cette démo jouable, vous pourrez accéder au premier niveau de D2.

L'ambiance de D2 promet d'être à la hauteur des meilleurs films d'horreur.

Real Sound

Alors que tous les possesseurs de Dreamcast allaient enfin voir le bout du tunnel, D2, annoncé pour mars 1999, a une fois de plus été repoussé à une date indéterminée. Finalement, il aura fallu attendre la sortie de Real Sound sur la dernière console de Sega pour effleurer le jeu. Attention, ne ratez pas une telle occasion car il pourrait s'échapper une nouvelle fois.

Contrairement à Real sound sur Saturn, cette nouvelle version comporte des images. Kenji Eno a choisi les clichés d'un photographe amateur pour illustrer son jeu.

Je vous avais déjà parlé des talents cachés de Monsieur Kenji Eno. Au Japon, ce personnage est plus célèbre pour ses coups de pub que pour ses jeux vidéo. Rappelons que Kenji Eno est à la tête de la société Warp, connue pour ses jeux en images de synthèse. On peut citer parmi les plus vendus : D, Ennemy Zero ou le fantomatique, mais non moins fameux D2. En revanche ce que l'on sait moins, c'est que Warp est également à l'origine d'un soft nommé Real Sound. Développé sur Saturn, ce jeu avait la particularité de ne pas posséder de graphismes. L'aventure était uniquement basée sur des bruitages, des sons et de la musique. Eh bien figurez-vous que cet illustre personnage n'a rien trouvé de mieux que de sortir une nouvelle version de Real Sound, devinez sur quelle machine... sur Dreamcast. Mais comment vendre aujourd'hui un jeu qui n'avait hier aucun succès auprès des joueurs ? C'est là que le talent de Kenji Eno intervient. Ce monsieur a eu la brillante idée de proposer en cadeau dans la boîte de Real Sound, la démo jouable de D2, le jeu que tout le monde attend depuis l'annonce de la mort de la console M2. Inutile de vous dire que maintenant les joueurs japonais s'intéressent de plus près à ce produit. Après avoir inséré le GD-Rom dans le lecteur de la console, vous découvrirez enfin D2 en mouvement. Les premières images vous dévoileront l'introduction du jeu. Vous vivrez en direct l'accident d'avion de Laura. Ce n'est qu'après cet intermède que vous aurez enfin le droit de diriger l'héroïne fétiche de Warp, vêtue dans un style beaucoup plus sobre que Lara Croft, mais tout aussi sexy. Vous découvrirez ainsi qu'au niveau des monstres et des carnages le jeu n'a en fait rien d'un Resident Evil. Vous pourrez même combattre un boss de fin de niveau. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que Warp sorte enfin un jour en version complète de D2.

Fred

Développeur : Warp
Editeur : Warp
Genre : aventure/action
Sortie prévue : février 99

Les images réelles en fond d'écran vous permettront de découvrir quelques belles contrées japonaises.

Avec des jeunes filles aussi charmantes, on ne doit pas s'ennuyer. Hein, Willy ?

White Illumination

Nos amis Japonais sont des gens étonnants. S'ils sont capables de nous proposer d'excellents jeux d'arcade, ils sont aussi bien souvent à l'origine des productions les plus étranges qui soient. White Illumination est en effet la première simulation de drague de la console. Si vous avez toujours rêvé de jouer les tombeurs avec les filles sans prendre le moindre risque, ce soft est peut-être fait pour vous.

Espérons que le jeu sera un peu moins soft qu'il n'y paraît...

Avant d'écrire cet article, je pensais que White Illumination ne captiverait personne dans mon entourage. Mais après mûre réflexion, je dois admettre qu'il existe au moins un individu, aussi pittoresque soit-il, qui ne jure que par le virtuel (! -ndc) en matière de drague. J'ai nommé Willy, notre infographiste attitré, spécialisé dans le détourage à la baguette magique ! Pour lui, donc, et pour tous ceux que cela intéresse, sachez que le soft d'Hudson est sous-titré «To the North», ce qui signifie à peu près : en direction du nord. Ca c'est de l'info que vous ne trouverez nulle part ailleurs que dans Dreamzone ! Plus sérieusement, l'aventure débute dans la ville d'Hokkaido, en pleine récession économique. Vous jouez le rôle d'un jeune étudiant qui décide de se rendre à Sapporo pour des vacances bien méritées. Au cours de son séjour, il traversera de nombreuses contrées dans lesquelles il rencontrera quelques jolis spécimens de la gent féminine. Cela marquera le début de relations intimes qu'il vous faudra entretenir du mieux possible, la difficulté consistant à gérer avec finesse le caractère de chaque jeune fille. En tout, 8 charmantes demoiselles seront de la partie.

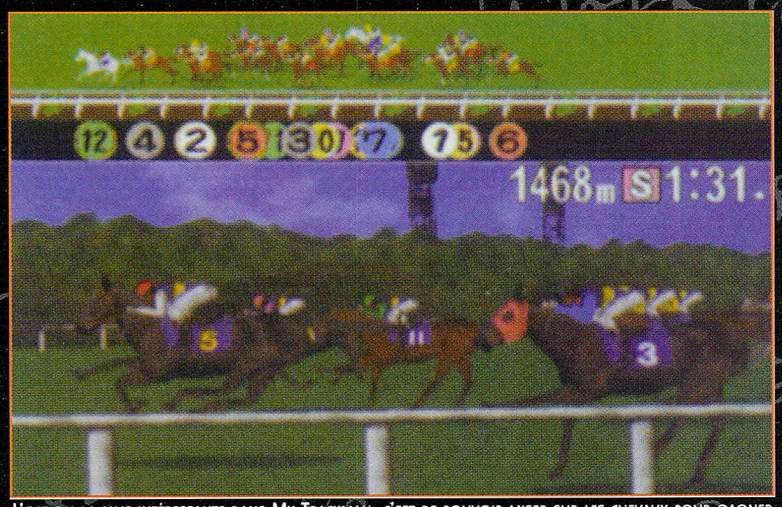
Mais les développeurs n'ont pas fait preuve de grande originalité, puisqu'on retrouve la collégienne, la petite infirmière ou encore l'hôtesse de l'air typiques des mangas. Tout le monde, ou plutôt tous les japonais devraient cependant y trouver de quoi assouvir leurs fantasmes. Question cruciale : y aura-t-il du sexe ? Eh bien, au risque d'en décevoir certains (Willy pourra toujours continuer à fantasmer sur Carmen Electra), je répondrai : non ! White Illumination n'est pas un jeu de cul comme il en existe tant sur Saturn. Non, môssieur ! Ici, on discute, on visite du pays et on regarde de belles images qui mélangent dessins, réalité et synthèse. Au fait, ça s'appelle White Illumination en raison du festival annuel de Sapporo, durant lequel les arbres sont ornés de centaines de petites lanternes. Pour le reste, il faudra attendre le test dans le prochain numéro de Dreamzone...

Vincent

Développeur : Hudson Soft
Editeur : Hudson Soft
Genre : Simulation de drague
Sortie prévue : avril 99

WORK IN PROGRESS

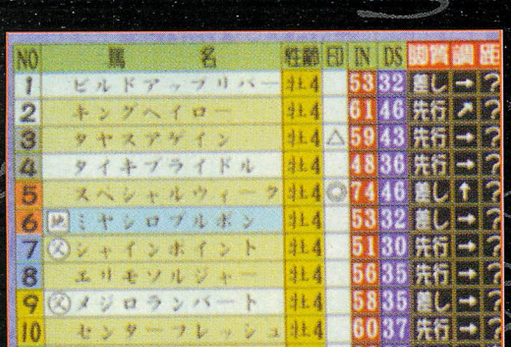
Espérons que le jeu sera un peu moins soft qu'il n'y paraît...



L'option la plus intéressante dans My Trackman, c'est de pouvoir miser sur les chevaux pour gagner de l'argent.

My Trackman

Les courses de chevaux rendent depuis fort longtemps les Japonais complètement gagas ! Depuis la PC Engine, les jeux permettant de simuler ce genre bien particulier de compétition ont toujours connu un énorme succès auprès du public nippon. My Trackman ne faillira pas à cette règle et apportera un peu de diversité à la Dreamcast.



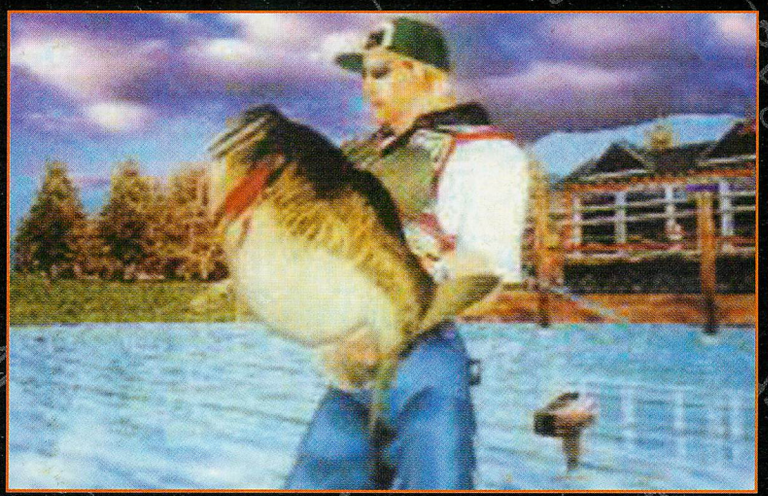
Il sera possible de customiser les chevaux pour obtenir des bêtes de course aptes à gagner sur tous les terrains.

Pour moi qui rêve depuis toujours d'élever mon propre kangourou pour participer à des courses fratricides dans l'outback australien, My Trackman est véritablement une bonne surprise ! Dommage cependant que l'on ne puisse pas contrôler son cheval lors des courses, ça enlève un petit côté arcade qui aurait pu se révéler sympathique. Ici, il faudra avant tout jouer les managers et s'assurer que son écurie tourne à son plein potentiel. La gestion sera complexe et vous permettra d'élever de véritables purs-sang. A noter que le jeu vous prendra 200 blocs sur le VM. On ne sait pas encore si ce dernier sera utilisé pour l'élevage des chevaux. My Trackman est pour l'instant terminé à 75% et promet déjà une réalisation de haute volée. Visuellement, il se rapproche des vraies courses hippiques et propose une animation extrêmement réaliste. Les courses se dérouleront sur un nombre très varié de revêtements, de la terre-battue au terrain boueux. Les programmeurs ont aussi ajouté des pistes goudronnées, ce qui est une première dans ce type de jeu. Pour remplacer la déception de ne pouvoir contrôler sa monture, ETC a ajouté la possibilité de parier. Les turfistes sauront apprécier cette option à sa juste valeur. L'argent ainsi gagné pourra être réinvesti dans la gestion de l'écurie. Prévu au départ sur deux CD, les programmeurs du jeu ont finalement réussi à faire tenir l'ensemble du soft sur un seul. Un chiffre qui revient souvent puisqu'un seul joueur pourra participer à la gestion. L'éditeur japonais n'a semble-t-il pas pensé aux familles nombreuses qui désirent passer leurs longues soirées d'hiver à parier sur des courses hippiques. My Trackman ne connaîtra sans doute jamais la joie d'une distribution européenne. Normal, les jeux de ce type sont loins d'être le dada des joueurs français.

Alex

Developpeur : ETC
Editeur : Sega
Genre : courses hippiques
Sortie prévue : mars 99

Le poisson est ferré, la guerre est déclarée.



Ri-di-cu-le. Une proie si petite ne mérite aucun intérêt de votre part.

Get Bass Fishing

La Dreamcast va prochainement accueillir l'un de ses jeux les plus originaux. Get Bass est en effet une simulation de pêche qui fait un malheur dans les salles d'arcade japonaises. Et presque logiquement, il est prévu pour le 1er avril. Qui a parlé de poissons ?

Le rendu visuel de la poiscaille est parfait.

Question : que doit-on attendre d'une simulation en principe ? Réponse : la possibilité de retrouver devant son écran des sensations plus ou moins proches de la réalité. Par exemple, devenir un pilote de chasse émérite, un footballeur américain courant la bave aux lèvres, un skate-boarder de génie, ou que sais-je encore ? Bref, expérimenter virtuellement des situations ou des sensations qui nous resteront à jamais inconnues dans la vie de tous les jours. Avec Get Bass, c'est la simulation ultime qui s'offre à vous, un événement dont vous n'auriez jamais oser rêver être le héros : pêcher un poisson... Get Bass est bel et bien une simulation de pêche, mais pas n'importe laquelle. D'abord sorti en arcade (Model 3 s'il-vous-plaît), il va être logiquement adapté sur Dreamcast. Chez nos amis nippons, la borne a connu un vrai succès. Grâce à sa canne-à-pêche montée sur vérin, elle permet de reproduire à la perfection les fières batailles entre l'homme et le poisson. Get Bass est un vrai jeu d'arcade : 5 minutes de lutte acharnée contre une carpe de 40 kgs sont aussi éprouvantes qu'une bonne partie d'House of the Dead 2. Mais les points communs entre les 2 jeux ne s'arrêtent pas là. Visuellement, Get Bass est aussi ébouriffant qu'HOTD2. A défaut d'explosions et de zombies polygonaux, les lacs et ses occupants sont reproduits au détail près. On peut faire confiance à la Dreamcast pour retrouver cette qualité visuelle dans son salon. Quant au «gameplay», Sega a annoncé la sortie d'un accessoire de pêche, une version modèle réduit de l'arcade en quelque sorte. Le nombre d'acheteurs potentiels dans l'hexagone paraît réduit, cependant Get Bass gagne à être connu. Il ne va pas révolutionner l'univers ludique, mais ses qualités méritent que l'on y jette un oeil.

Daniel

Developpeur : Sega AM1
Editeur : Sel
Genre : Simulation de pêche
Sortie prévue : 1er avril 1999

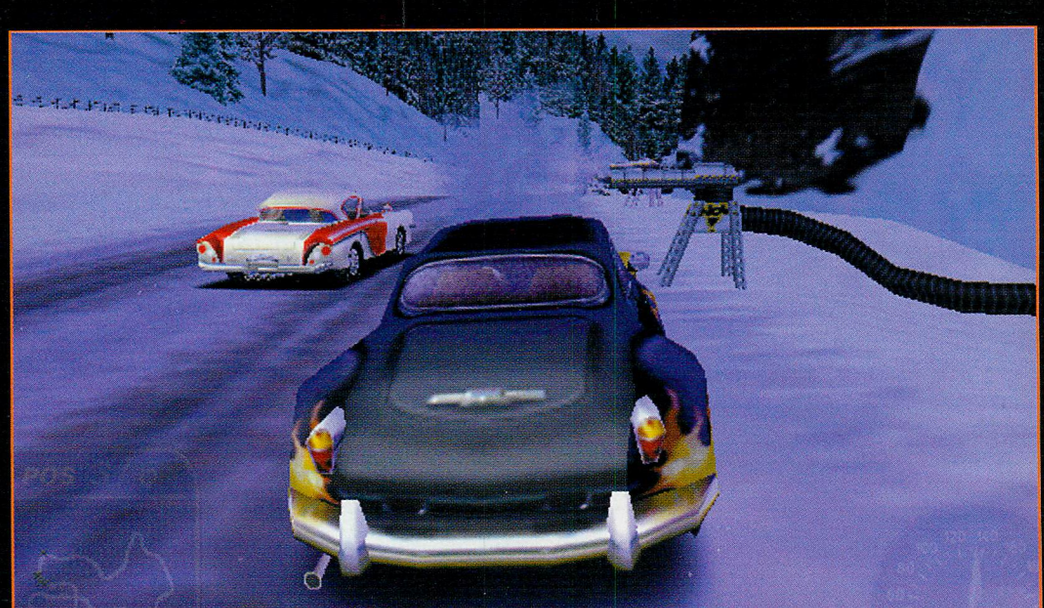
PC/DC

UNE RUBRIQUE PRÉSENTANT LES DERNIERS JEUX PC SEMBLE INDISPENSABLE AU VU DES ÉTONNANTES CAPACITÉS PRÉSENTÉES PAR LA DREAMCAST DANS LE DOMAINE DES CONVERSIONS. IL SUFFIT DE LIRE LE TEST COMPLET D'INCOMING POUR S'EN CONVAINCRE. CHAQUE MOIS, NOUS VOUS PRÉSENTERONS LE JEU PC DU MOMENT EN TENANT COMPTE DE SON ADAPTATION PROCHAINE SUR DREAMCAST. C'EST LE MEILLEUR MOYEN DE SE FAIRE UNE RÉELLE IDÉE DU JEU. CE MOIS-CI, ON COMMENCE FORT AVEC SPEED BUSTERS, UN JEU DE COURSE ULTRA-SPEED.

ALEX

SPEED BUSTERS

Si vous êtes fan de la série des Mad Max et que vous possédez un PC, le titre d'Ubi Soft ne vous aura certainement pas laissé indifférent. Spécialisé dans les courses bien barbares et délirantes, Speed Buster est un véritable concentré de fun. Sa première qualité est de reprendre avec brio le moteur de Monaco Grand Prix. Mais cette fois-ci, adieu les monoplaces du championnat de F1 et bonjour les grosses bagnoles américaines. Mais commençons par le début. Speed Busters se décompose en deux parties distinctes : le mode Arcade et le mode Championnat. Le premier mode est plutôt classique, avec son Time Attack et la possibilité d'accéder aux différentes courses. Cela dit, seul le mode Championnat vous permettra de débloquer la totalité des circuits. Pour le championnat, commencez par acheter votre voiture parmi les sept que comporte le jeu. Chaque véhi-

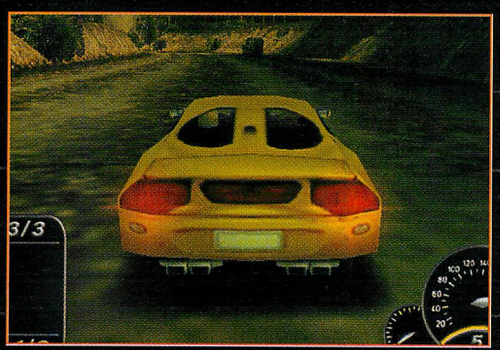


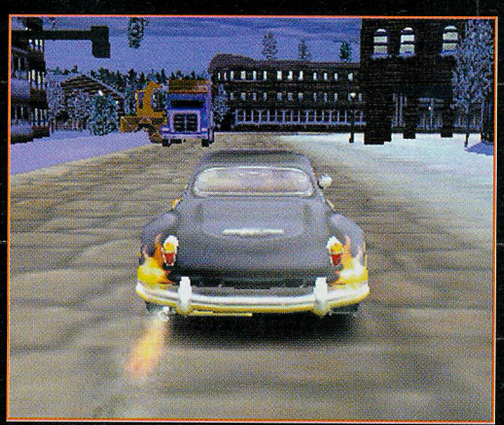
LES COURSES SOUS LA NEIGE PROMETTENT DE NOMBREUSES GLISSADES. L'IDÉAL POUR DONNER QUELQUES FRISSONS SUPPLÉMENTAIRES AUX PILOTES.

EDITEUR PC : UBI SOFT / CANADA
PROCESSEUR : PENTIUM 200
MÉMOIRE : 32 MO
CARTES : 3DFX, DIRECT 3D

cule possède ses caractéristiques (vitesse, adhérence, freinage...). Plus tard, vos victoires vous rapporteront l'argent nécessaire à l'achat d'une nouvelle caisse ou à l'amélioration des caractéristiques mécaniques de votre bolide. On vous proposera aussi une douzaine de gadgets indispensables pour atteindre les sommets du classement (je vous conseille la nitro !). Vous en aurez bien besoin, puisque les circuits disposent de raccourcis et de pièges diaboliques (ex : un dinosaure qui traverse la route, un car qui perd toutes ses valises...). Les paysages traversés sont extrêmement variés, avec des graphismes superbes et détaillés. Tant mieux, puisque l'animation est excellente, avec des effets spéciaux impressionnants, même sur une carte Direct 3D moyenne. Cela dit, ça ne vaut quand même pas une carte 3Dfx2. Là où Speed Busters se démarque de la concurrence, c'est sur le comportement des véhicules. Ces derniers se déforment lors des différents impacts et peuvent perdre des morceaux entiers de carrosserie. Les dérapages sont très intuitifs et rendent le jeu accessible au plus grand nombre. D'habitude, je suis plutôt sceptique en ce qui concerne les conversions de titres PC sur console, mais voir débarquer Speed Busters sur Dreamcast me met le coeur en fête. Si on se fie au test d'Incoming, la conversion s'annonce particulièrement fidèle. Il suffirait qu'Ubi Soft rajoute quelques circuits supplémentaires (7 tracés, c'est

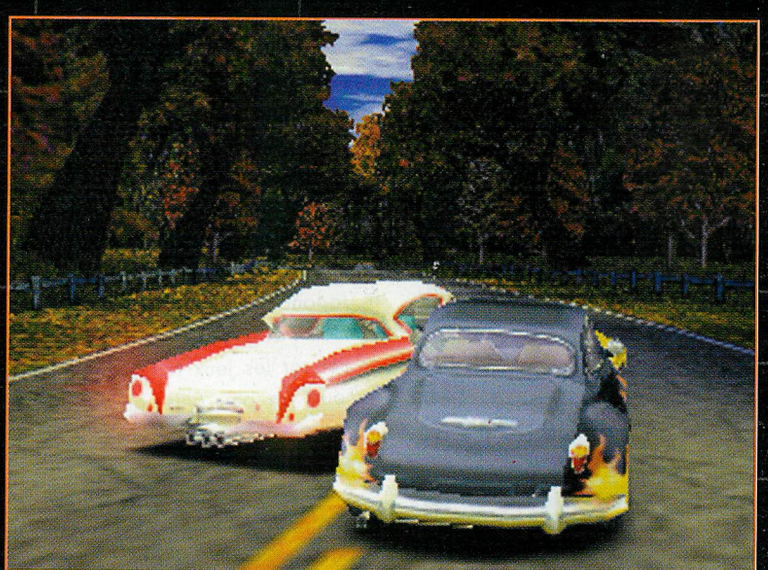
peu !) pour que le jeu fasse l'effet d'une bombe sur la machine de Sega. Il faudra encore attendre jusqu'à la fin de l'année pour pouvoir en juger.





Les angles de vue sont très dynamiques. C'est ce que l'on appelle plonger au coeur de l'action !

Certains bolides sont de véritables monstres de la route. Il vous sera possible de les booster jusqu'à obtenir le meilleur véhicule possible.



Les accrochages sont spectaculaires. N'hésitez pas à pousser vos adversaires sur le bas-côté de la route, ça peut rapporter gros !

INTERVIEW

Dans le cadre de la rubrique «Interview», nous avons demandé à Georges Fornay, le PDG de Sony Computer France, de nous donner ses premières impressions sur la Dreamcast. En lisant ces lignes, vous découvrirez comment Sony perçoit le retour de Sega sur le devant de la scène et quelle stratégie elle compte adopter. Et comme le dit le vieux dicton, rien de mieux pour se faire une opinion que d'aller voir la concurrence.

Fred

La sortie de la Dreamcast est prévue en Europe pour septembre prochain. Cette nouvelle venue va-t-elle bouleverser la stratégie de Sony vis-à-vis de la Playstation ?

Le fait que la Dreamcast arrive fin septembre ne change rien pour nous. La Playstation s'est déjà vendue à plus de 3 millions d'exemplaires en France. Il est clair que maintenant on approche du lancement de la Playstation 2, cela dit ce n'est pas parce que la Dreamcast est là que Sony va sortir une nouvelle console cette année, en Europe en tout cas. Quoi qu'au Japon, rien n'est impossible (rires) ! Sony a prévu de vendre 5 millions de Playstation, il reste donc un potentiel de 2 millions de machines.

Vous avez une Dreamcast ?

J'ai effectivement une Dreamcast dans mon bureau. J'ai joué avec la version Japonaise de Virtua Fighter 3, mais j'attends de voir la version Pal car les jeux NTSC sont toujours un peu plus rapides. Au niveau des graphismes, c'est sûr, c'est superbe, mais cette amélioration va-t-elle justifier une nouvelle dépense aux yeux de l'acheteur ? Qui voudra payer quasiment 2 000 francs pour avoir «Virtua Fighter 3» sur Dreamcast, ou «Sonic Adventure», qui se destine avant tout aux plus jeunes ? Je ne suis pas sûr que cela justifi le prix sur le hard comme sur le soft. A court terme l'arrivée de la Dreamcast n'est pas une gêne. Je serais même tenté de dire qu'elle n'est pas une concurrente directe de la Playstation. On vise pour l'année prochaine les 4 ou 5 millions d'acheteurs.

Vous n'avez peut-être pas les mêmes cibles ?

Nous sommes en train de travailler cette année sur le joueur néophyte. Nous ne visons donc pas la même cible que la Dreamcast. Pour nous, concernant l'année en cours, les 1 ou 1,5 millions d'acheteurs «Playstation» n'ont rien à voir avec ceux de la Dreamcast. Sega va principalement vendre sa console aux «core gamers», ceux qui ont déjà une Playstation ou peut-être une Nintendo 64. Ca pourrait peut-être poser un problème pour la Playstation 2, en tout cas cela n'aura aucune incidence sur la Playstation. Aujourd'hui, nous sommes vraiment concentrés sur les «néophytes». Je pense que la personne qui n'a pas acheté une Playstation au bout de 3 ans et demi n'est vraiment pas un acharné des jeux vidéo. S'il n'a pas acheté notre console, il y a peu de chances qu'il s'intéresse à la Dreamcast. Ce qui est clair, c'est qu'au début, on ne se battra pas pour la même part de gâteau.

Est-ce que vous n'êtes pas un peu piégé par le succès de la Playstation ?

La console n'est pas du tout en phase de déclin. Il y a encore 10 millions d'acheteurs potentiels autour de nous sur le marché des consoles nouvelle génération. Compte tenu de la largesse du marché, il y a de la place pour travailler le «néophyte» et faire basculer les «core gamers» sur une nouvelle plate-forme. L'important, c'est de bien travailler les cibles. Pour l'instant la Dreamcast est un peu chère. Elle est à 29 800 yens au Japon. Lors de sa sortie en Europe, elle devrait être plus proche des 2 000 francs que du prix actuel de la Playstation. Nous ne nous battons donc pas sur le même terrain.

Ils pourraient réduire les coûts en enlevant le modem ou d'autres accessoires ?

Dans le meilleur des cas le prix devrait s'approcher des 1 490 francs. Mais je n'y crois pas trop. Quel va être le taux de pénétration de cette console ? Je ne sais pas combien Sega annonce. Quand nous avons lancé la machine, en 1995, elle était à 2100 francs. Entre septembre et décembre, nous avons vendu 170 000 pièces et au mois de mars, 6 mois plus tard, nous étions déjà à 200 000 ventes. Aujourd'hui, nous avons déjà fait le travail de défrichage, le marché est donc peut-être prêt à absorber une nouvelle technologie.

Ils pourraient la vendre à perte ?

Faisons un peu de calcul. Cette année dans le monde, il va se vendre 20 millions de Playstation. Si vous perdez 100 francs par machine, vous arrivez à un total de 2 milliards de francs. Pour une société qui pèse 35 milliards, vendre à ces conditions est très difficile. Il faut savoir que lorsque vous démarrez, vous devez tenir compte du prix psychologique, qui opère comme une barrière. Soit vous démarrez aux alentours de 2000 francs, soit vous sautez le pas et vous passez sous la barre des 1 500 francs, mais ce n'est pas une différence de 100 francs qui peut faire pencher le balance en votre faveur. Aujourd'hui, la Dreamcast est seule sur ce créneau.

Il semble pourtant y avoir une véritable attente de la part des joueurs ?

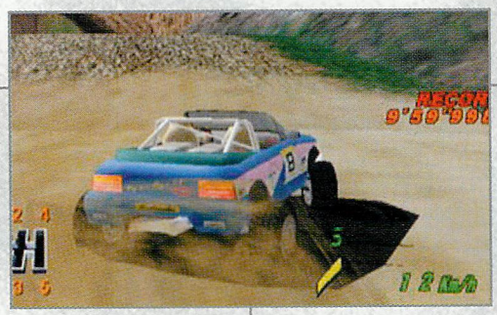
Je ne les vois pas faire un gros chiffre. S'ils mettent tout derrière, c'est-à-dire une campagne marketing conséquente (70 à 80 millions), que leur machine soit bien acceptée, que leurs jeux soient distribués partout et au bon prix, au grand maximum en étant à 1500 francs, ils atteindront peut-être 300 000 pièces. Mais ils seront probablement autour de 1790 francs, alors s'ils font 200 000 pièces, ca serait déjà pas mal. Le risque est minime. Ils atteindront deux à trois cent mille pièces en décembre prochain pendant que nous installeront 4,5 millions de consoles. C'est clair, je pense que Sega a un potentiel. Mais quand on regarde ce potentiel, ils n'auront pas le temps de prendre une avance importante.

Sega annonce 400 à 500 mille pièces.

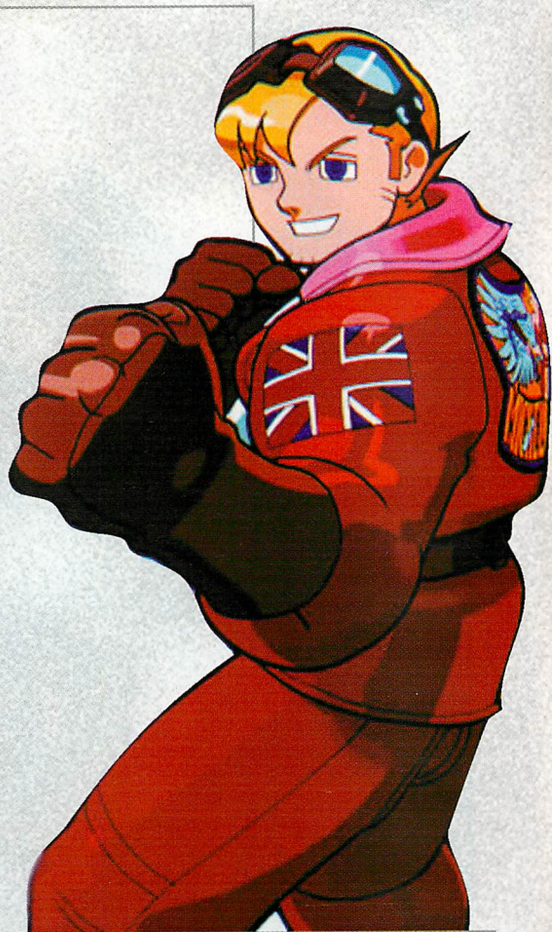
Là, je demande à voir.

JEUX PREVUS

TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Absolute Football	Virgin	courant 99
Agartha	No Cliché	n.c.
Akolyte	Revenant/Ionos	n.c.
Alone in the Dark 4	Infogrames	n.c.
Aero dancing	CRI	avril 99
Black And White	Lionhead	n.c.
Blood 2 : The Chosen	Monolith	n.c.
Zombie Zone	Sega	courant 99
Blue Stinger	Climax Graphics	mars 99
Buggy Heat	CRI	courant mars 99
Burning Rangers 2	Sega	n.c.
Carrier	Jaleco	début 99
Castlevania 3D	Konami	n.c.
Cho Hamaru Golf	Sega	n.c.
Cool Boarders 3	UEP Systems	courant février 99
Climax Landers	Climax	courant juin 99
Crack 2	Sieg	courant 99
D2	Warp	printemps 99
Daytona USA 2	Sega AM2	n.c.
Digital Horse Racing	Newspaper Shouei Systems	n.c.
Discworld noir	Perfect Entertainment	courant 99
D-Jump	Ubi Soft	n.c.
Drakan	Surreal Software/Psygnosis	n.c.
Drones	Nigma Software	n.c.
Dynamite Robot'	Warashi	courant décembre
Elemental Gimmik Gear	Hudson	courant 99
Entertainment Golf	Bottom Up	courant août 99
Fighting Vipers 2	Sega AM2	n.c.
Flight Shooting	Konami	printemps 99
Formula 1 Racing	Video Systems	n.c.
Furballs	Bizarre Creations	n.c.
Galleon	Confounding Factor/Interplay	n.c.
Geist Force	Sega	n.c.
Get Bass	Sega	avril 99
Giant Glam - Japanese	Sega	courant 99
Grandia 2	Game Arts	début 99
Great Buggy	CSK	n.c.
Gutherman	No Cliché	n.c.
HAB-12	Team 17	nc
Hostile Waters	Rage	n.c.
House of the Dead 2	Sega	14 mars 99
Harley Davidson LA Riders	Sega	n.c.
House of the Dead 2	Sega	courant 99
Hydro Thunder	Midway	septembre 99
Incoming	Rage	23 déc.
King of the Fighters '98	SNK	avril 99
Let's Make A Pro Baseball Team	Sega	n.c.
Little Dream	Panther Software	été 99
Maken X	Atlus	courant 99



TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Marvel vs Capcom	Capcom	25 mars 99
Metropolis	Bizarre Creations	n.c.
Merukuriusu Pretty	Nec	n.c.
Monaco GP RS 2	Ubi Soft	n.c.
Monster Breeder	NEC	nc
Mortal Kombat 4	Midway	début 99
My Trackman	ETC	mars 99
New Horizons 2	Koei	n.c.
NBA Action 2000	Sega	n.c.
NFL Blitz	Midway	n.c.
Outcast 2	Ocean	n.c.
Pata Pies	Sega	n.c.
Pod II	Ubi Soft	n.c.
POP'n Music	Konami	avril 99
Power Stone	Capcom	25 février 99
Shen mue	Sega	printemps 99
Psychic Force 2012	Taito	courant 99
Rampage World Tour	Midway	n.c.
Rayman 2	Ubi Soft	courant 99
Real Sound	Warp	février 99
Red Line Racer	Imagineer	été 99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	n.c.
RevoltProbe		courant 99
Romance of Three Kingdoms 6	Koei	n.c.
Senritsou No Bishou	Koei	été 99
Shiken	Dreamstone	courant 99
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith	courant 99
Silver	Ocean	n.c.
Snowboarding Supreme	Housemarque	automne 99
Sonic/Knuckles RPG	Sega	n.c.
Space Griffon	Panther Software	courant 99
Speed Busters	Ubi Soft	courant mars
Spike Out	Sega	courant 99
Street Fighter 3 : Second Impact	Capcom	courant 99
Stunt Grand Prix	Team 17	printemps 99
Super Bikes	Milestone	n.c.
Super GT	Sega AM2	courant 99
Superspeed Racing	Sega of America	mars 99
Tetrisk	BSP	23 déc. 98
To The North : White Illumination	Hudson	février 99
Turok 2	Acclaim	n.c.
Undercover	Sega	printemps 99
Unreal	Epic/GT Interactive	1999
Urban Assault	Microsoft	n.c.
Virtual On 2	Sega AM2	courant 99
Virtua Striker 2	Sega	fin 98
V-Rally 2	Infogrames	courant 99
Warzone 2100	Pumpkin	n.c.
Wheel of Time	Legend Entertainment	n.c.



29F Seulement

LA SOLUCE COMPLETE ZELDA 64 AVEC PLANS DETAILLES

Le magazine des soluces complètes sur Nintendo 64

SOS 64

29 F SEULEMENT

La soluce complète

DE THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME

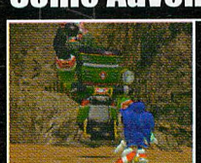
avec plans détaillés

Groupe fjm Publications

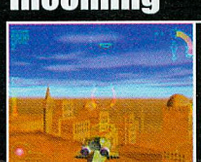
EN VENTE ACTUELLEMENT

Le sommaire des tests

Sonic Adventure p71

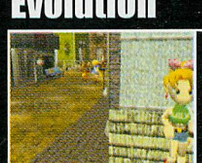


Incoming p83

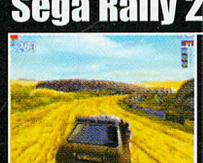


Seventh Cross p89

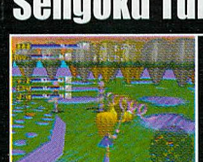
Evolution p93



Sega Rally 2 p101



Sengoku Turb p109



Tetris 4D p113

EXCELLENT	95 A 100
TRES BON	90 A 94
BON	80 A 89
MOYEN	60 A 79
MAUVAIS	30 A 59
INUTILE	0 A 29

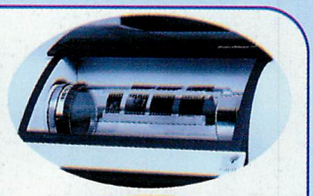
MAC ou PC !
Besoin de flasher...
Besoin de scanner...
Vite, MAGIE BLEUE
01 43 27 92 93

MAGIE BLEUE
A RÉALISÉ LA CONVERSION
100% NUMÉRIQUE
DE CE MAGAZINE.

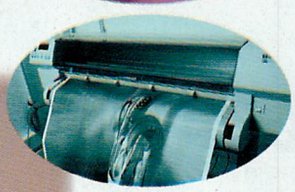
Nouveau à Paris Montparnasse.

magie BLEUE PRÉ-PRESSE

CREATION GRAPHIQUE, PHOTOGRAVURE MAC ET PC.



DELAIS, QUALITE, PRIX.



Les services Magie Bleue

Création
Maquette
Composition
Scanner rotatif
Retouche
Photo-montage
Conversion TIFF-IT
Flashage 500x700
Epreuves numériques
Posters à l'unité
Cromalins
Impression

Un seul espace pour tous vos travaux, un service à la carte, depuis la création jusqu'à la mise sous presse.

Des matériels pointus... des tarifs affutés...

appelez vite!

MAGIE BLEUE 5 ter, rue d'Arsonval 75015 PARIS
Tél : 01 43 27 92 93 Fax : 01 43 27 90 52 Numéris : 01 43 27 90 50
E-mail : MAGIE.BLEUE@wanadoo.fr

SONIC ADVENTURE

Lorsqu'un constructeur prend le risque de sortir une nouvelle console, il se doit de la doter d'un titre majeur. Le genre de jeu qui fait vendre des machines ! Et qui mieux que Sonic, le hérisson le plus rapide de toute l'histoire des jeux vidéo, pourrait représenter le renouveau de Sega ? Sur Dreamcast, le petit échinée bleu prend une nouvelle dimension (la troisième) et nous revient dans une forme olympique. Dans un avion, sur un surf, au milieu d'une tornade, poursuivi par un orque ou par le Dr Robotniks, jamais il n'avait semblé aussi éblouissant. En route pour l'aventure !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sonic Team
Type :	Plate forme
Nb de joueurs :	1 à 2 joueurs
VM :	Sauvegarde, jeu
Sortie prévue :	Dispo Jap

TESTS

Avec Tails, vous aurez la possibilité d'atteindre des lieux inaccessibles sans sa possibilité de voler.

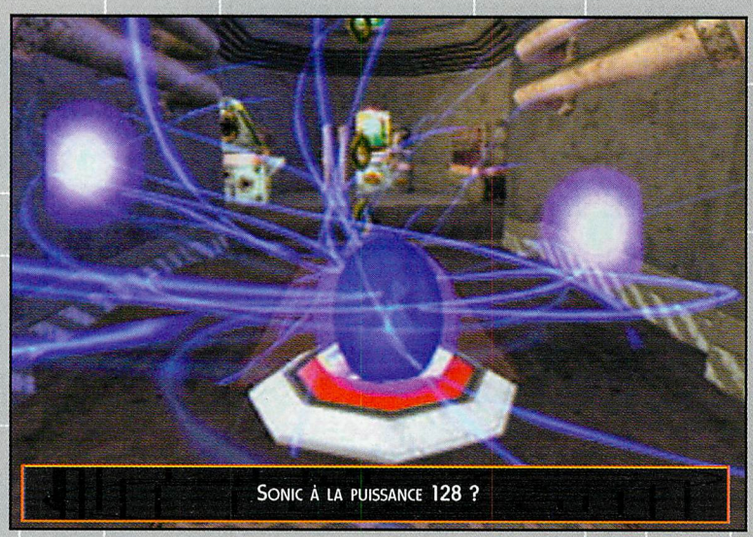
Sonic s'approche du combat final. Il lui restera tout de même trois niveaux à parcourir avant d'aller botter les fesses de Robotnik.

«La première grande force de Sonic Adventure, c'est la possibilité d'incarner plusieurs personnages récurrents de l'univers du petit hérisson.»

C'est bien connu, la vie d'un héros n'est jamais de tout repos. Il en va de même pour notre brave petit hérisson bleu. Alors qu'il se reposait paisiblement sur le rebord de la piscine de l'hôtel d'Emerald Coast, son compagnon de toujours, le malicieux Tails, subissait quelques petits problèmes mécaniques avec son avion. Sonic n'eût que le temps de voir le biplan de son ami s'écraser à l'autre bout de l'Emerald Coast. Sans réfléchir plus longtemps, la mascotte de Sega allait se lancer dans ce qui allait rester sa plus grande aventure à ce jour. L'histoire reste bien entendu fort classique, mais présente déjà une dimension aventure absente des précédents épisodes. Que les plus fanatiques de la série se rassurent, l'ombre du Dr Robotnik plane toujours sur le chemin parsemé d'embûches du hérisson.

Alors, bienvenue dans le Sonic World !

Six aventures pour le prix d'une La première grande force de Sonic Adventure, c'est la possibilité d'incarner plusieurs personnages récurrents de l'univers du petit hérisson. En terminant certains niveaux, il vous sera possible de rencontrer les amis de Sonic et de jouer avec eux. Cette caractéristique du jeu est importante puisqu'elle augmente considérablement la durée de vie. Ah, je vois des Mario-maniaques qui sourient en pensant que cela ne sert qu'à faire plusieurs fois de suite les mêmes niveaux. Eh bien, ils ont tort ! Chaque personnage vit sa propre aventure, avec ses propres événements et des capacités différentes de celles de Sonic. Il faudra



Sonic à la puissance 128 ?

Avis

Sonic est en quelque sorte le Super Mario 64 de la Dreamcast. Son passage à la 3D n'a rien changé au concept original. Le petit hérisson bleu est toujours aussi speed et il peut même désormais se déplacer en toute liberté dans différents univers. C'est fluide, c'est beau et c'est fun. Et même si la durée de vie semble un peu courte, les sensations et les nombreux petits jeux qu'il propose en font un soft indispensable à votre logithèque.

Les fans de shoot'em up seront aux anges avec ce passage. Le maniement rappellera bien des souvenirs aux possesseurs de Panzer Dragoon.

J'EN CONNAIS QUI SOUHAITERAIENT BIEN AVOIR CE GENRE DE DIAMANT !

d'ailleurs obligatoirement terminer le jeu avec tous ces héros pour accéder à la vraie fin. Outre Sonic, il sera possible de jouer avec Tails, le renard volant, Amy Rose, la petit amie de Sonic qui peut donner des coups de maillet, Knuckles, le grand rival du hérisson qui peut envoyer des boules d'énergie et qui peut grimper le long des murs, E-102, un robot conçu par le Dr Robotnik qui trahira son maître, et Big, un énorme chat violet qui adore pêcher. A chaque personnage correspond un style de progression. Avec le robot, le jeu se rapprochera beaucoup d'un shoot'em up. La diversité est vraiment le maître-mot de ce nouvel épisode.

LA GARE EST UN PASSAGE OBLIGÉ POUR LA SUITE DE L'AVENTURE. LE TRAIN VOUS DONNERA ACCÈS AU NIVEAU MYSTIC RUINS, QUI VOUS EMMÈNERA DANS DIFFÉRENTS STAGES.

Une révolution graphique

Dès qu'on s'attaque au premier niveau de Sonic Adventure, on s'aperçoit que quelque chose a changé. Le moteur 3D est incroyable. Pas l'ombre d'un pixel pour un jeu tout en haute-résolution qui propose des décors d'une qualité inégalée à ce jour. L'animation est d'une rapidité et d'une fluidité déconcertantes. D'un point de vue purement visuel, Sonic Adventure explose tous ses adversaires. Même le sublime Banjo-Kazooie ne peut résister à cette déferlante de couleurs. Mais ce nouvel épisode de Sonic a beau être la nouvelle référence dans le domaine de la plate-forme, il n'est pas parfait pour autant. Il n'est pas rare de

«Pas l'ombre d'un pixel pour un jeu tout en haute-résolution qui propose des décors d'une qualité inégalée à ce jour... Sonic Adventure explose tous ses adversaires.»

Le Docteur Robotnik est le premier et le dernier boss que vous affronterez. Ici, la technique est plutôt simple. Mais ça ne durera pas !

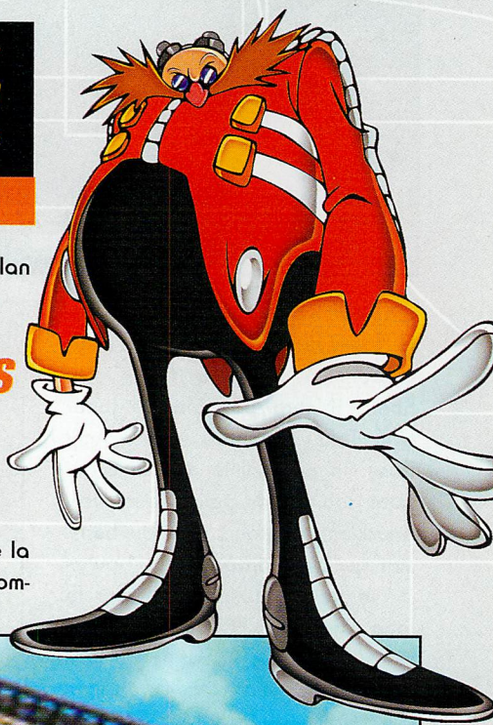
Tails a beau vous confier votre première émeraude du Chaos, vous ne pourrez pas la garder bien longtemps. Le Dr Robotnik s'apprête à vous la voler.

Les programmeurs de génie de la Sonic Team ont intégré de nombreuses surprises. La plus significative reste l'utilisation du VM en tant que Tamagotchi. Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de trouver des petits oeufs de différentes couleurs.

déceler quelques bugs et quelques ralentissements lors de certains passages vraiment rapides. De plus, les angles de caméra ne sont pas toujours bien choisis. Même avec la possibilité de changer ces angles via les boutons L et R, cela reste problématique. Cela dit, c'est vraiment une goutte d'eau dans un océan de bonheur. Sonic Adventure est un pur chef-d'oeuvre sur le plan technique, point à la ligne !

Les petits plus qui font les grands jeux

Les programmeurs de génie de la Sonic Team ont intégré de nom-



On retrouve les célèbres rides qui faisaient le succès de la série des Sonic. La différence, c'est qu'ils sont devenus exceptionnels !

Avis

Sonic Adventure est le jeu qui m'a fait acheter une Dreamcast. N'étant pas un fan invétéré des Sonic sur Megadrive ou Saturn, cette nouvelle version m'a entièrement convaincu. Le jeu est beau, fun, speed et diversifié. C'est un vrai bonheur. Le plaisir de jeu est tel que l'on recommence même les niveaux juste pour le plaisir. Que demander de plus. Sonic Adventure est un must.

Fred

breuses surprises. La plus significative reste l'utilisation du VM en tant que Tamagotchi. Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de trouver des petits oeufs de différentes couleurs. De ces oeufs naîtront des créatures que vous pourrez élever par la suite en les intégrant dans votre VM (voir Comment élever votre créature). Lorsque vous refaites un niveau, vous avez la possibilité de participer à un duel de rapidité face à un autre personnage du jeu. Sans oublier les mini-jeux proposés tout au long des niveaux : aéro-tamponneuses, flippers et shoot'em up. Vous aurez de quoi faire si vous désirez terminer Sonic Adventure à 100% (ou plutôt à 120% !).

Sonic n'a vraiment pas de chance, c'est la deuxième fois qu'on enlève sa petite amie. Amy Rose avait déjà été enlevée par Robotnik dans Sonic CD.

L'objectivité du testeur est son arme principale

En fait, je n'ai eu aucun mal à attribuer une bonne note à ce nouveau titre de Sega. Après avoir passé deux jours complets à le tester, je peux vous dire qu'il n'aura laissé personne indifférent au sein de la rédaction de Dreamzone. Tous n'ont désormais plus qu'une seule idée en tête, acheter une Dreamcast pour pouvoir jouer à Sonic. Je crois que cela en dit long sur la qualité de ce titre. J'ai vu beaucoup de testeurs travaillant pour d'autres magazines concurrents le descendre injustement, souvent en le comparant à Mario 64. Quelle erreur ! Sonic Adventure est un concentré de fun explosif. Ces deux titres majeurs de l'univers vidéo-ludique ne peuvent à mon sens pas être comparés. Sonic propose des sensations uniques avec ses rides grisants et une grande diversité dans ses séquences d'action, alors que Mario propose des émotions sans pareil avec ses phases de recherche ultra-riches et ses énigmes vicieuses. Deux styles opposés unis par un même objectif : le plaisir du joueur. Mais qu'on se le dise, Sonic Adventure est le meilleur titre de plates-formes jamais réalisé à ce jour. Si vous devez acheter un seul jeu cette année sur Dreamcast, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Alex

Votre premier face-à-face avec la dernière création du Dr Robotnik ne durera pas bien longtemps. Il ne vous faudra que trois coups pour le voir s'enfuir dans les égoûts. Mais gare, la menace rôde

SONIC EVOLUTION

Le petit hérisson bleu a bien changé depuis ses débuts fracassants sur Megadrive. De manière générale, son look est devenu agressif. Son aspect actuel contraste vraiment avec l'univers pastel des Mario. Du sourire complice du premier épisode, on est passé à un rictus qui en dit long sur les nouvelles ambitions du hérisson le plus rapide de l'histoire des jeux vidéo. J'ai hâte de voir à quoi Sonic ressemblera dans une dizaine d'années.

TESTS

EMERALD COAST

Le premier stage du jeu n'est pas forcément le plus laid. Ces bords de plage permettent de découvrir de pures merveilles comme des dauphins surgissants de la mer en sautant au dessus de Sonic. Difficile aussi de ne pas craquer aussi pour la poursuite avec le gigantesque orque. Un jolie clin d'oeil à la série des Crash Bandicoot. En fait, Emerald Coast est le niveau idéal pour débuter dans Sonic Adventure. Vous pourrez ainsi commencer à vous familiariser avec les commandes. A la fin du parcours,

WINDY VALLEY

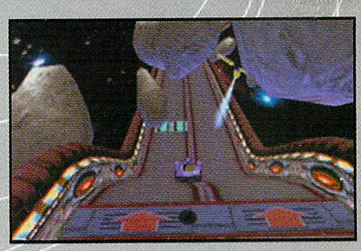
Ce niveau est le préféré de la rédaction de Dreamzone. Il faut dire qu'il est particulièrement spectaculaire. Les tornades géantes vous causeront bien des misères, mais rien de tel pour éprouver de pures sensations. Windy Valley génère tout de même un certains nombre de bugs assez gênants pour la bonne marche de l'aventure. A la fin de ce niveau, vous récupérerez votre premier émeraude du Chaos. Malheureusement, le Dr Robotnik ne tardera pas à vous le dérober. Pas de chance !

CASINOPOLIS

Ce niveau ressemble beaucoup à celui de Marble Madness dans Sonic the Hedgehog. C'est le moment idéal pour transformer le hérisson bleu en boule de flipper. Dans ce casino, il faudra récupérer un maximum pour pouvoir aller chercher la seconde émeraude du Chaos. Plusieurs mini-flippers et un ride gigantesque vous aideront à atteindre cet objectif. A signaler que l'un d'eux vous permettra de revoir le mythique Night dans son univers. Reste à savoir si un tips ou une astuce nous permettra par la suite de l'incarner.

TWINKLE PARK

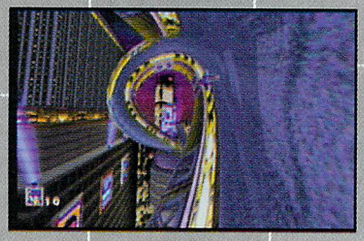
Ceux qui ont toujours rêvé de se balader avec Sonic dans une gigantesque fête foraine vont être aux anges. Sur ce niveau, les programmeurs nous ont fait la totale. Une course en aéro-tamponneuse, un petit passage dans les montagnes russes, une partie de bowling ou une visite guidée du château de La Belle au Bois Dormant. Certains passages demanderont de la patience. Regardez bien où vous allez avant de sauter ! Lorsque vous terminerez ce niveau, vous pourrez accéder quand vous le désirerez au Twinkle Circus pour refaire des courses d'aéro-tamponneuses. Les décors de Twinkle Park sont colorés et proposent des passages d'une grande beauté.

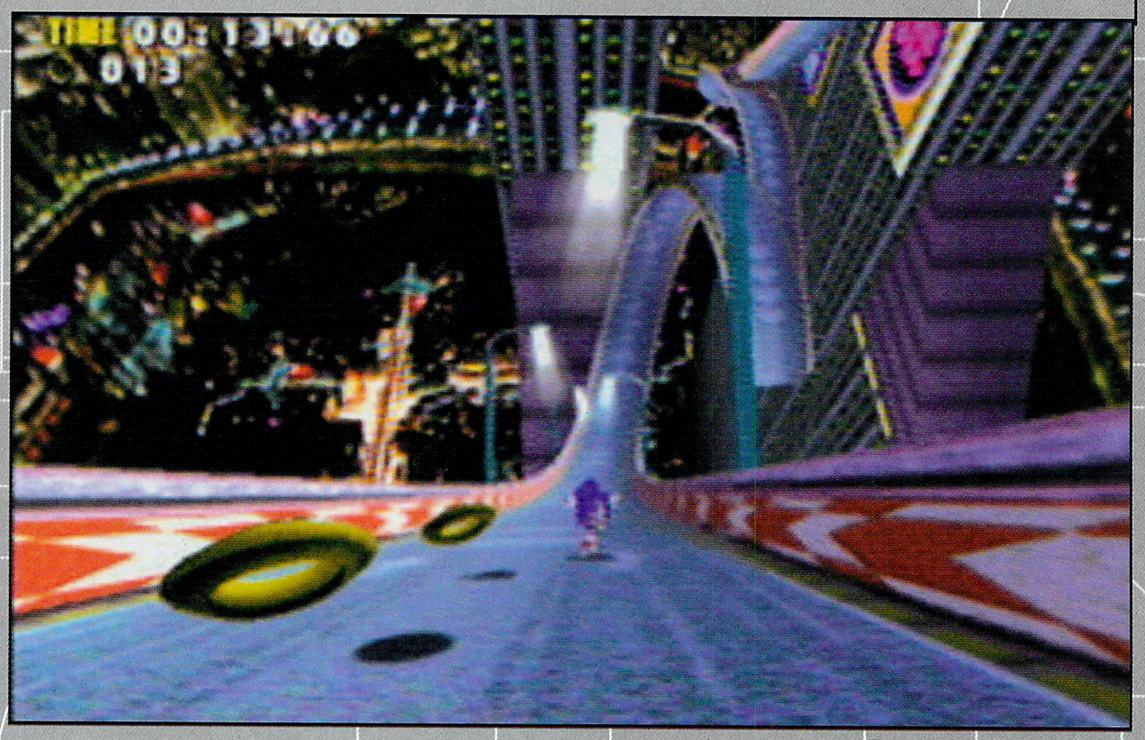


TESTS

SPEED HIGHWAY

Ce niveau est un immense ride qui permettra aux plus agiles d'atteindre des vitesses hallucinantes. Les graphismes sont somptueux et nous plongent dans des décors disposant d'une incroyable palette de couleurs. Speed Highway est un niveau très facile et plutôt court. Mais j'en connais beaucoup qui y retourneront rien que pour le fun. Il existe une multitude de routes secondaires vous permettant de mettre la main sur un nombre appréciable d'items.





ICE CAP

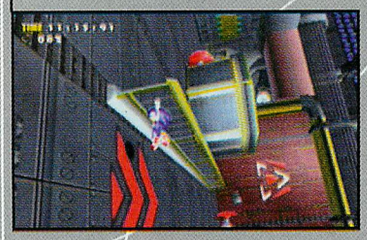
Les niveaux sur la glace sont généralement prétexte à une multitude de crises de nerfs. Il n'en est rien pour celui de Sonic Adventure qui se révèle très agréable à jouer. Vous pourrez vous accrocher aux stalactites pour progresser et effectuer des sauts immenses au dessus de grandes étendues glacées. Mais le meilleur passage de ce niveau reste la descente en surf. Au départ, vous êtes vu de face car poursuivi par une avalanche, mais par la suite, c'est une véritable descente en free-style qui vous sera proposée. Un niveau très fun.

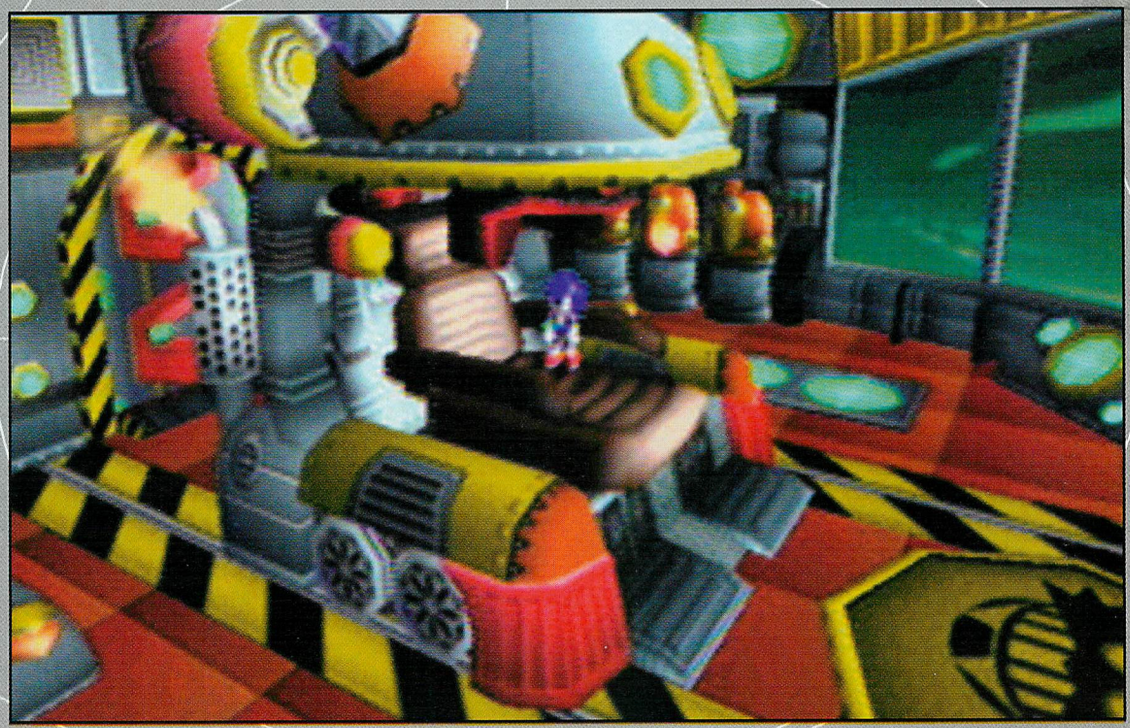
RED MOUNTAIN

C'est ici que les réelles difficultés vont commencer. Le niveau se décompose en deux parties distinctes. La première vous obligera à traverser une multitude de sommets montagneux où il faudra faire preuve de précision et de logique. Les échelles, filins et autres canons catapulteurs y sont légion. La deuxième partie vous emmènera au coeur d'un volcan qui ne demande qu'à se réveiller. Gare aux coulées de lave ! Tâchez d'éviter aussi les jets de flammes, c'est mortel ! Dans l'ensemble, Red Mountain est assez long et vous demandera un peu de patience pour en venir à bout.

SKY DECK

Ce stage est l'un des plus difficiles du jeu. Vous allez devoir traverser le vaisseau gigantesque de Robotnik. Mais courir à Mach 1 sur la carlingue d'un avion géant, ce n'est pas de tout repos ! Gare aux rafales de vent et aux tourelles de défense, sinon c'est la mort assurée. Après avoir franchi de nombreux obstacles, Sonic devra pénétrer dans la structure du vaisseau en détruisant un énorme canon. C'est le seul moyen pour faire connaissance avec le garde du corps de Robotnik, E-102, un robot qui deviendra par la suite votre allié. A la fin de ce niveau vous attend l'ultime confrontation avec le Dr Robotnik.





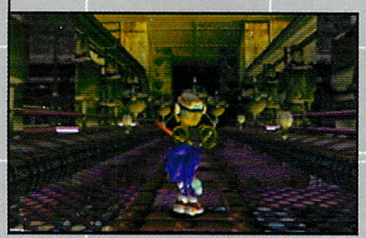
TESTS

LOST WORLD

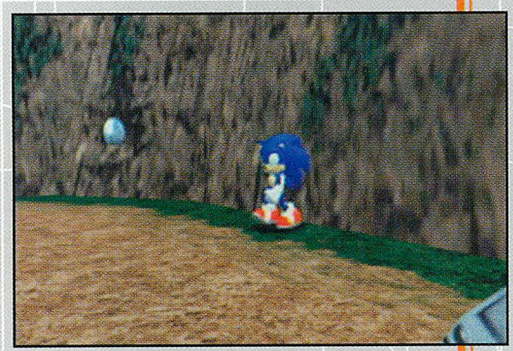
Ce niveau est le plus difficile du jeu. Après quelques rides, vous vous retrouverez dans une pièce qui vous amènera à activer divers switchs pour faire monter le niveau de l'eau. Gare à la chute car tout faux-pas sera sévèrement réprimé. La suite vous permettra de courir sur les murs et d'explorer de fond en comble ce magnifique temple inca. La fin du niveau verra le retour de la petite Amy Rose. C'est Sonic qui va être content !

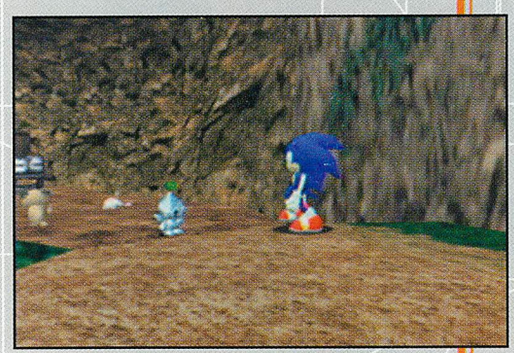
FINAL EGG

Le dernier niveau du jeu possède un design très futuriste. Les connaisseurs auront le plaisir d'apercevoir Metal Sonic dans le laboratoire de Robotnik (il est peut-être possible de le jouer ?). Bien que Final Egg puisse se traverser à un rythme d'enfer, il s'agira d'être prudent car les tapis roulants et autres ascenseurs sont autant de pièges que le petit hérisson bleu devra déjouer. Finir ce niveau ne signifie pas terminer le jeu (voir texte principal). Un long périple vous attend avant de découvrir la vraie séquence de fin.



Comment utiliser son A-Life





(mode d'emploi)

Nombreux sont ceux qui se demandent comment élever une petite créature dans Sonic Adventure. Il faut d'abord trouver un oeuf, puis une salle contenant un VM géant. Il ne reste plus qu'à faire rentrer sa petite créature dans le VM en la posant dessus. Voici le descriptif des menus apparaissant sur le petit écran du VM : (Chaque numéro correspond à une ligne sur l'écran)

Menu 1 :
1- Caractéristiques du A-Life
2- Pour nourrir son A-Life
3- Pour jouer à un petit jeu de mémoire et gagner des fruits pour nourrir le A-Life
4- Un menu qui concerne le mode Battle (il faut relier deux VM)
5- Idem
6- Pour noter le nom du propriétaire et autres renseignements
7 - ??
8- Niveau d'expérience du A-Life
9- Pour accéder au menu 2
10 - Pour nommer votre A-Life

Menu 2 :
1- Pour enlever le son ou pour le réactiver
2- ??
3- Pour accéder au menu 3

Le menu 3 correspond aux caractéristiques du propriétaire. Il sera possible d'utiliser votre créature pour faire des courses dans Sonic Adventure.

19 Graphismes

Il sera difficile de faire mieux dans l'avenir. La qualité de la 3D est proprement effarante. On arrive à voir les brins d'herbe sur le sol. Les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à inclure un luxe de détails comme je n'en avais jamais vus auparavant. A ce jour, Sonic Adventure est le plus beau jeu du monde.

18 Animation

Sonic est toujours aussi véloce, et sa rapidité risque d'en laisser plus d'un sur les fesses. Vitesse et fluidité sont les deux qualités de ce titre. C'est si bien réalisé que l'on en oublie sans problème les quelques petits problèmes de caméra. Il subsiste des petits bugs, mais ceux-ci sont insignifiants en comparaison de la richesse de mouvements proposée par les attachants héros de Sonic Adventure.

16 Son

Les bruitages sont excellents et collent parfaitement à l'univers du hérisson. Les nombreuses voix digitalisées sont réussies (mais en japonais, c'est dommage !). Les musiques sont rythmées et se rapprochent beaucoup du bon vieux rock. Certains n'aimeront pas, mais tout le monde ne peut pas avoir du goût

17 Jouabilité

La prise en main est instinctive et il vous sera difficile d'être vraiment pris au dépourvu (dans les niveaux les plus faciles !). Le stick rend les manipulations très agréables et croyez-moi, vous ne risquez pas de lâcher votre paddle avant un bon bout de temps. Les angles de caméra ne sont pas parfaits et peuvent affecter la bonne marche de vos pérégrinations. Mais soyons indulgents car on peut terminer le jeu sans avoir à jeter son pad.

17 intérêt

Certains joueurs expérimentés me reprocheront la largesse de cette note. Pour me justifier, je dirais que Sonic est unique sur le plan des sensations et qu'on le recommence à plusieurs pour le terminer avec tous les personnages. Les niveaux sont beaucoup plus variés que dans n'importe quel jeu de plates-formes. La possibilité d'utiliser le VM comme un Tamagotchi rajoute encore un peu de durée de vie (ah, faire une course avec l'animal que l'on a élevé !).

En Conclusion

Sonic Adventure est de loin le meilleur titre proposé sur la Dreamcast. On sent désormais que le talent de cette machine est grand et que rien ne pourra l'empêcher de cartonner. Si vous ne devez acheter qu'un jeu cette année, achetez Sonic Adventure !

96 %

NOUVEAU

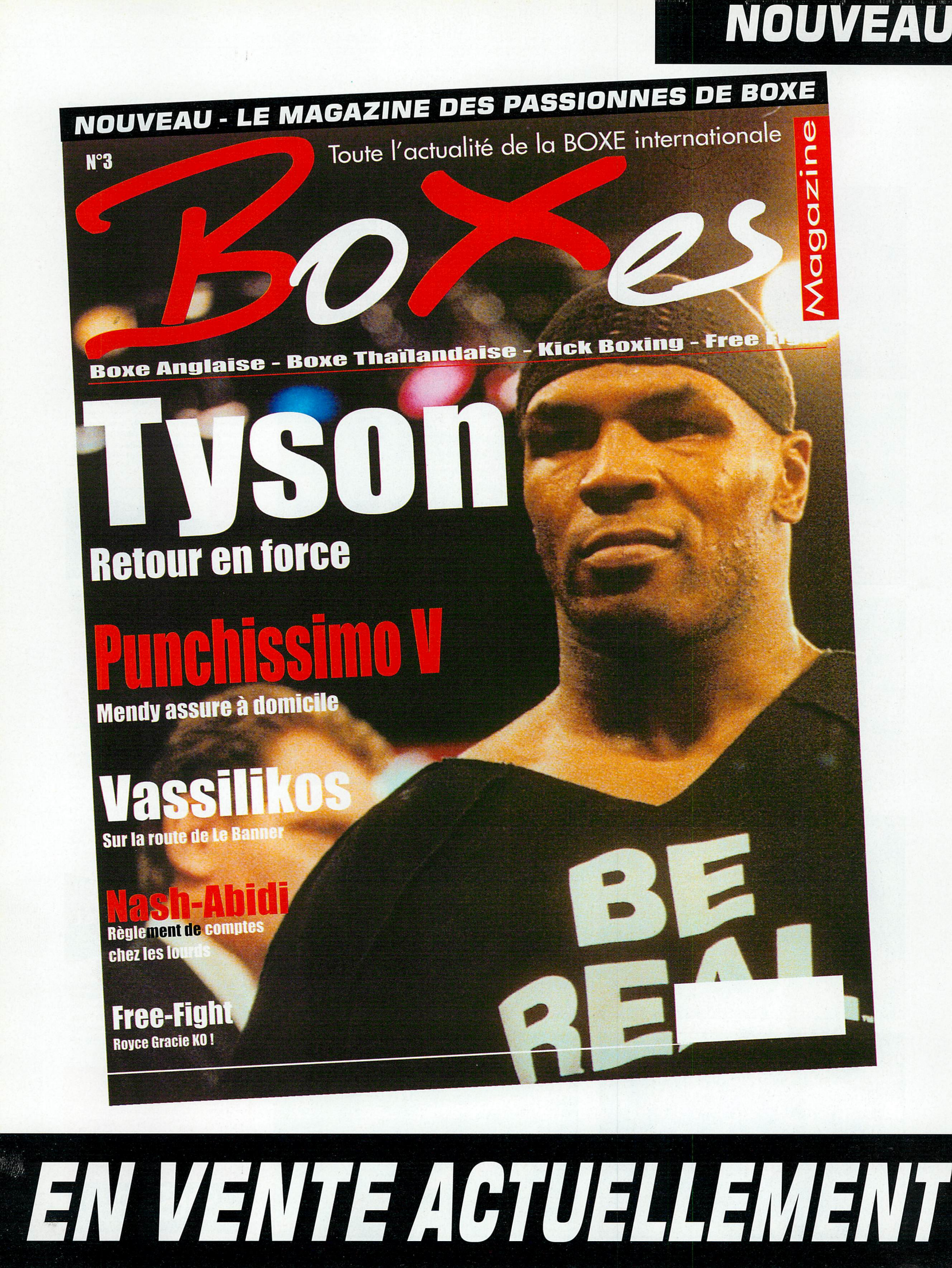
NOUVEAU - LE MAGAZINE DES PASSIONNES DE BOXE

N°3

Toute l'actualité de la BOXE internationale

Boxes Magazine

Boxe Anglaise - Boxe Thaïlandaise - Kick Boxing - Free F



Tyson
Retour en force

Punchissimo V
Mendy assure à domicile

Vassilikos
Sur la route de Le Banner

Nash-Abidi
Règlement de comptes chez les lourds

Free-Fight
Royce Gracie KO !

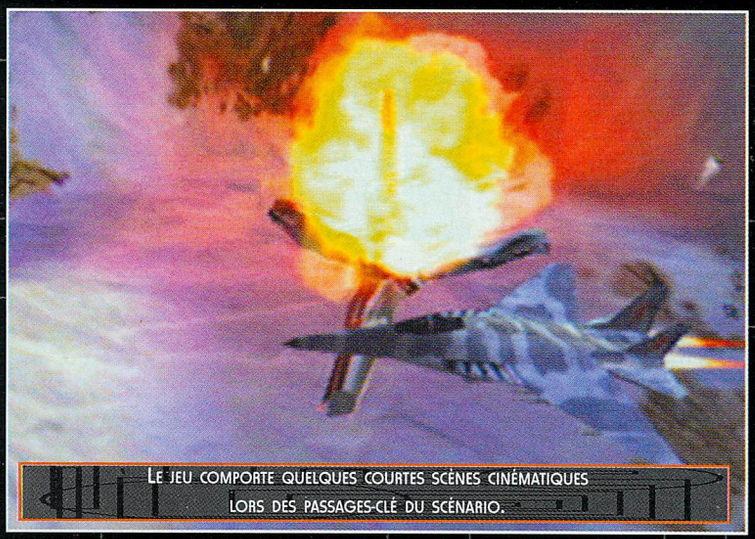
EN VENTE ACTUELLEMENT

Incoming

Incoming fait partie de ces softs hérités du monde des PC et tirant profit du système d'exploitation Windows CE mis au point par Microsoft. Mélangeant avec bonheur simulation et shoot pur et dur, cette production signée Rage Software est donc la première adaptation d'un soft typiquement micro sur la machine de Sega. Et le résultat est bien à la hauteur de nos attentes : la conversion est parfaite. Amateurs de pilotage virtuel ou acharnés du pad, tout le monde devrait y trouver son bonheur.

Fiche Technique

Editeur :	Rage Software
Developpeur :	Imagineer
Type :	Shoot-them-up
Nb de joueurs :	1-2
VM :	Sauvegarde
Sortie prévue :	Dispo Japon



Le jeu comporte quelques courtes scènes cinématiques lors des passages-clé du scénario.

Les explosions donnent lieu à de magnifiques effets lumineux.

«Vous savez que la lutte sera longue et difficile, et que vous devrez venir à bout d'une multitude de missions avant de délivrer la planète des aliens, mais votre courage ne connaît pas de limite...Le jeu propose trois modes qui devraient contenter tout le monde.»

«Appelez les agents Scully et Mulder ! Les extra-terrestres ont débarqué. Je les ai vus. Ils sont nombreux et agressifs. Au secours...» Il n'en faut pas plus pour vous décider à mener la vie dure à ces créatures venues de l'espace. Vous savez que la lutte sera longue et difficile, et que vous devrez venir à bout d'une multitude de missions avant de délivrer la planète des aliens, mais votre courage ne connaît pas de limite. Sautez dans votre véhicule de combat et lancez-vous sans plus attendre dans le feu de l'action.

Les programmeurs auraient-ils été influencés par «Stargate : la porte des étoiles» ?

Avis

Avec Incoming, on sait désormais que les meilleurs jeux PC n'auront aucun mal à être convertis sur la Dreamcast. La réalisation de Shoot'em up / Simulateur est vraiment bonne. On aurait aimé que la conversion tire un peu plus parti des capacités de la machine, mais ce sera pour la prochaine fois ! Incoming se révèle un peu basique (il suffit de tirer continuellement pour avancer), mais ça ne l'empêche pas d'être très sympa à jouer. C'est un bon petit jeu !

Alex

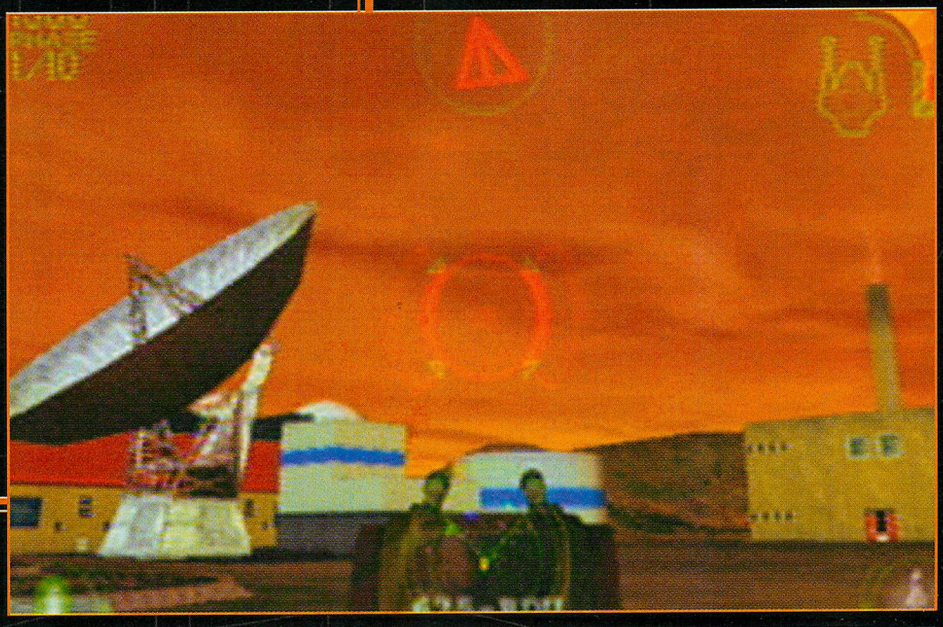
La protection de la plate-forme pétrolière du premier niveau vous donnera certainement pas mal de fil à retordre.

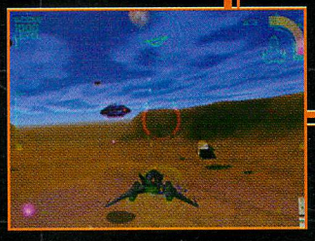
Y'en aura pour tout le monde

Le jeu propose trois modes de jeu qui devraient contenter tout le monde. En mode campagne, le scénario vous conduira de planète en planète au cours de la soixantaine de missions que vous aurez à effectuer. Bien que celles-ci soient essentiellement basées sur l'aspect shoot'em-up, la variété des objectifs alliée aux divers véhicules disponibles permet d'éviter l'effet de lassitude qui caractérise trop sou-

Yahou ! je vole !!!

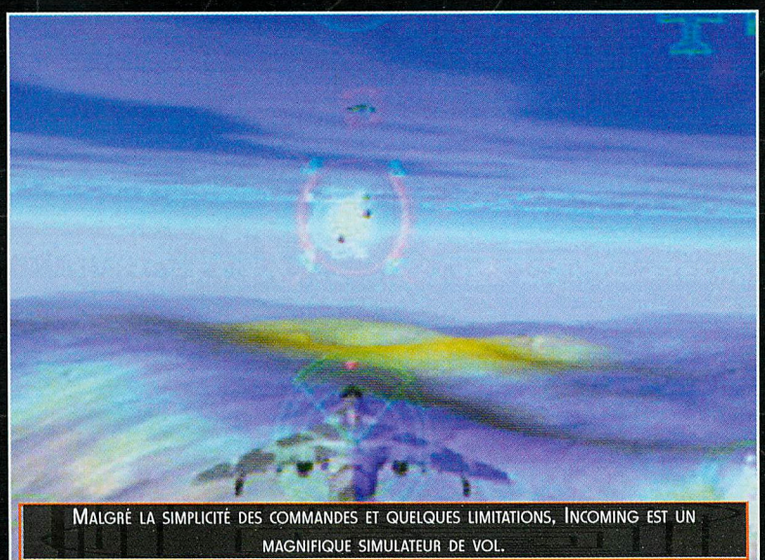
En fonction de vos objectifs, vous serez amené à piloter ou à manipuler de nombreuses armes et appareils empruntés à la réalité (hélicoptère Apache, F-22...) ou imaginés par les programmeurs (soucoupes volantes, vaisseaux, etc.). Le passage d'un engin à l'autre permet de renouveler sans cesse le plaisir du joueur. Mais qu'il s'agisse d'un hélicoptère ou d'un vaisseau de combat extra-terrestre, vous ne serez pas dépaysé puisque les commandes ne changent pratiquement pas.





vent ce style de productions. Vous serez ainsi amené à protéger une plate-forme pétrolière, éradiquer une attaque éclair de soucoupes volantes, ou encore participer à des missions de ravitaillement. Pour les moins patients, le mode arcade est la solution idéale. Vous pourrez sélectionner votre véhicule parmi les 9 proposés, ainsi que l'aire (mer, montagne, lune...) dans laquelle vous affronterez les aliens malintentionnés. Le but est de détruire le maximum d'ennemis et de récupérer les power-ups disséminés dans le niveau. Et si vous avez la chance de partager votre passion du jeu avec quelques amis, n'hésitez pas à les défier en deathmatch grâce à l'écran partagé, à moins que vous ne préfériez blaster de l'extra-terrestre en coopération.

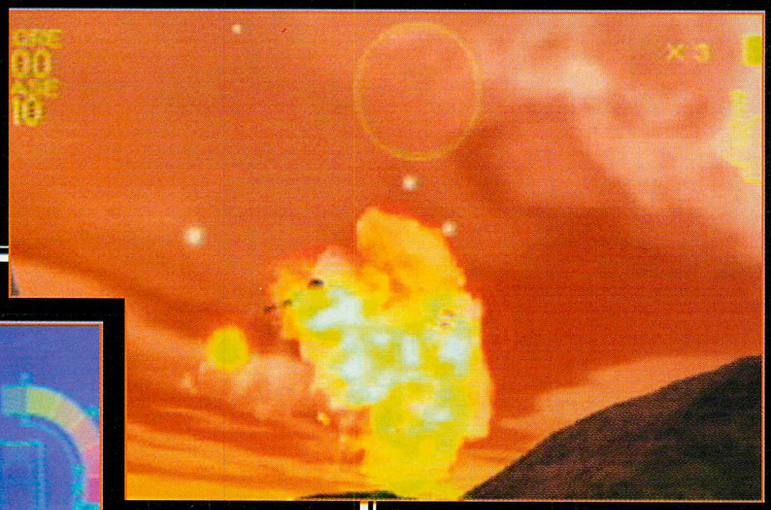
«Pour les moins patients, le mode arcade est la solution idéale. Vous pourrez sélectionner votre véhicule parmi les 9 proposés, ainsi que l'aire (mer, montagne, lune...) dans laquelle vous affronterez les aliens malintentionnés.»



Malgré la simplicité des commandes et quelques limitations, Incoming est un magnifique simulateur de vol.

Plein les yeux

Bien que le soft n'exploite pas véritablement la puissance de la Dreamcast (il s'agit d'une simple adaptation de jeu PC), il bénéficie tout de même d'effets spéciaux plutôt agréables à l'oeil. Il suffit de regarder les explosions et les superbes effets de lumière qui en découlent pour s'en convaincre. Et que dire des incroyables effets de flammes, de fumée ou d'éblouissement ?



«Le principe d'Incoming est des plus simples. A bord d'hélicoptères, de tanks, d'avions ou de vaisseaux spatiaux, vous devez détruire les différentes vagues ennemies et assurer la protection de vos forces. Localisez votre objectif à l'aide de la boussole (flèche en 3D) ou du radar, et partez à l'offensive. «

Le début de ce niveau est un des plus lourds à gérer pour la console à cause du nombre important de véhicules en mouvement, ce qui explique les quelques ralentissements.

Un, je shoote. Deux, je shoote. Et trois... euh... je shoote

Le principe d'Incoming est des plus simples. A bord d'hélicoptères, de tanks, d'avions ou de vaisseaux spatiaux, vous devez détruire les différentes vagues ennemies et assurer la protection de vos forces. Localisez votre objectif à l'aide de la boussole (flèche en 3D) ou du radar, et partez à l'offensive. La manipulation des différents véhicules est instinctive. Bien que chacun possède ses caractéristiques propres, les commandes sont plus ou moins identiques : on se sert du stick et des gâchettes pour se déplacer et de deux boutons du pad pour tirer. Certains regretteront cette relative simplicité de maniement, mais cela permet à

l'amateur d'arcade de se plonger rapidement dans l'action sans passer de nombreuses heures à se familiariser avec les commandes de chaque nouvel engin. Dans la même optique, la visée se fait de manière automatique et il suffit de se placer en direction de la cible et de solliciter les canons ou les missiles pour exploser vos belligérants.

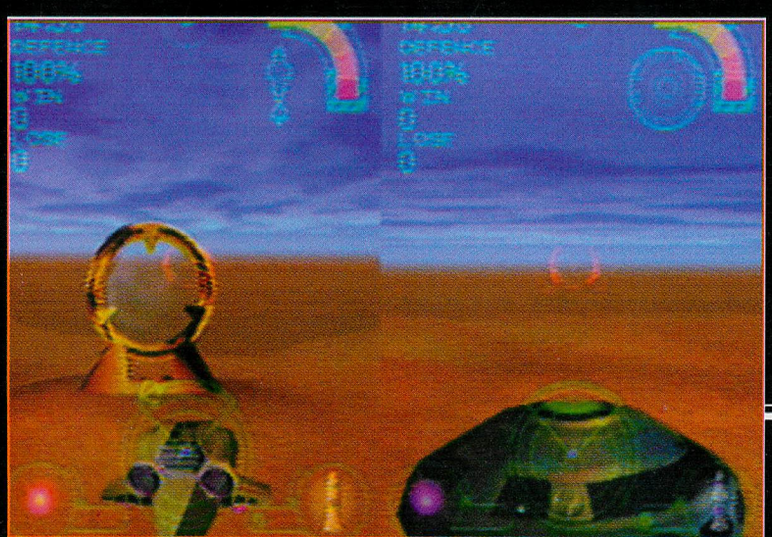
Wouahh ! Ces appareils extra-terrestres me font tourner la tête !

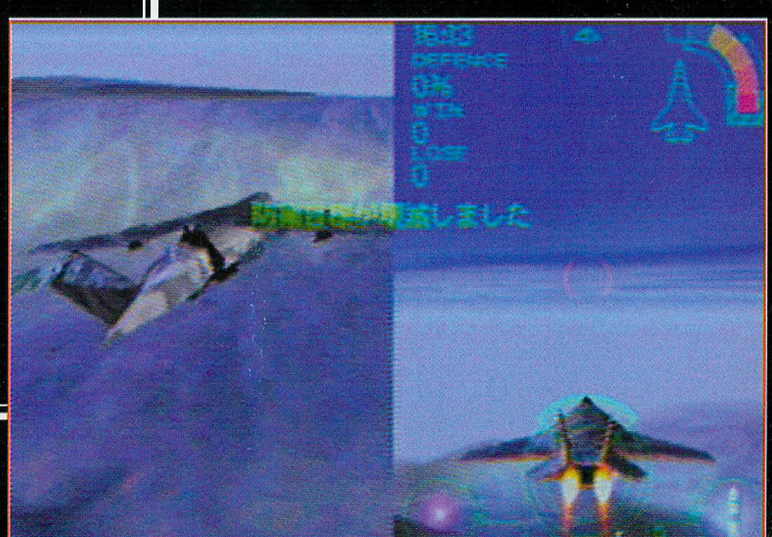
Un environnement exceptionnel

D'un point de vue technique, la réalisation est de qualité honorable. Les niveaux sont magnifiques. Grâce à un relief travaillé et à des textures réalistes, on se croirait presque devant un véritable simulateur militaire. Passer entre deux parois de montagne à bord d'un hélicoptère ou un avion de chasse est un véritable régal pour les amateurs de vol. Et même si la modélisation des éléments du jeu est parfois un peu simpliste, elle n'en demeure pas moins suffisante. Les effets de lumière lors des explosions sont superbes, mais le plus bluffant reste l'éblouissement provoqué par le soleil lors du passage de votre appareil au dessus des nuages. Il est vrai que, pour une machine comme la Dreamcast, on peut s'attendre à quelque chose d'encore plus impressionnant avec de nombreux détails graphiques, mais avouez qu'en comparaison avec ce qui existe sur d'autres consoles, on ne peut que s'extasier. Les programmeurs ont également assuré sur le plan de l'animation puisque la fluidité est exemplaire malgré quelques ralentissements dans certains niveaux. La partie sonore, quant à elle, n'a pas non plus été oubliée. L'ambiance oppressante que l'on attend de ce type de jeu est bien au rendez-vous. Les bruitages de moteurs et de canons-lasers figurent parmi les plus réalistes jamais entendus. Ajoutez à cela quelques musiques synthétiques bien agréables, et vous obtenez un environnement sonore exceptionnel.

Un plaisir partagé

Chose rare dans les shoot-them-up, et inexistante en matière de simulation de vol, Incoming propose un mode deux joueurs grâce au partage d'écran. Deux possibilités s'offrent alors : affronter votre adversaire dans un combat jusqu'à la destruction ou bien jouer en équipe contre les envahisseurs. On regrette un peu de ne pas pouvoir utiliser le mode collaboration à deux. Pas de quoi s'extasier donc, même si graphiquement le jeu ne perd pas en qualité.



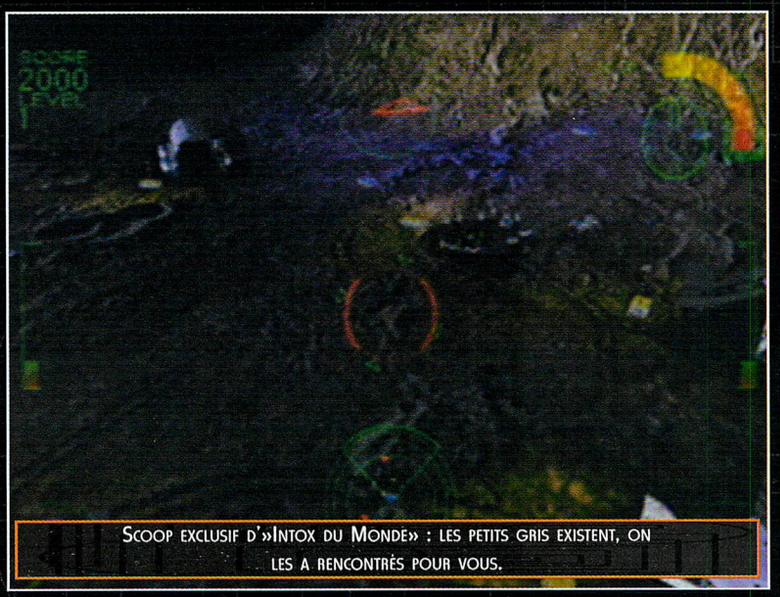


TESTS

Un excellent shoot'em up

Les possesseurs de PC confirmeront que la conversion d'Incoming est parfaite. La programmation du jeu n'a été qu'une simple formalité pour les programmeurs de Rage Software, et on ne s'étonnera pas de retrouver une copie quasi-conforme de la version micro. Il faut dire qu'avec Windows CE et un processeur graphique PowerVR2, la Dreamcast est plus proche d'un PC qu'aucune console ne l'a jamais été. Bénéficiant de qualités graphiques et sonores indéniables ainsi que d'une très bonne durée de vie, Incoming apparaît donc comme un excellent soft qui réconciliera sans aucun doute les amateurs de shoot et de simulation.

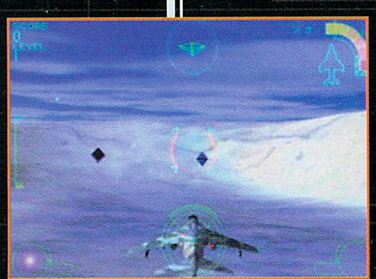
LES NIVEAUX SONT PARFOIS UN PEU VIDES. DOMMAGE.



SCOOP EXCLUSIF D'»INTOX DU MONDE» : LES PETITS GRIS EXISTENT, ON LES A RENCONTRÉS POUR VOUS.

Mode arcade

POUR CEUX QUI PRÉFÈRENT LE SHOOT PUR ET DUR AUX MISSIONS PRÉDÉFINIES, INCOMING COMPORTE UN MODE ARCADE QUI PERMET DE SE LANCER DANS LA LUTTE ANTI-ALIEN EN CHOISISSANT DÈS LE DÉPART SON APPAREIL ET L'AIRE DE COMBAT (PARMI 6 DISPONIBLES). VOTRE OBJECTIF EST D'ENGRANGER UN MAXIMUM DE POINTS EN DÉTRUISANT LE PLUS D'ENNEMIS POSSIBLE ET EN RAMASSANT LES ITEMS EN FORME DE LOSANGE POUR AUGMENTER VOTRE PUISSANCE DE FEU. MAIS CE MODE EST À RÉSERVER AUX PLUS PATIENTS EN RAISON DE SA LINÉARITÉ ET DE SON CÔTÉ RÉPÉTITIF.



15 Graphismes

En dépit d'une modélisation assez simpliste, Incoming offre des graphismes de bonne qualité. Certains niveaux sont beaux, d'autres un peu moins, mais on pourra regretter leur aspect un peu dépouillé. En revanche, les effets spéciaux (fumée, explosions, etc.) sont superbes.

16 Animation

La fluidité ne fait pas défaut. Hormis quelques ralentissements de temps à autre, ça bouge vraiment très bien (60 images/seconde). Il est dommage que l'effet prononcé de clipping vienne un peu gâcher notre plaisir, même s'il ne nuit absolument pas au jeu.

15 Son

Les sons de canons-lasers ou de moteurs figurent parmi les plus réalistes jamais entendus dans un jeu vidéo. Quant aux musiques, même si elles ne seront certainement pas du goût de chacun, elles contribuent à créer une ambiance oppressante qui convient à merveille à ce type de jeu.

16 Jouabilité

La simplicité des commandes de chaque appareil permet à n'importe qui de se lancer dans l'action sans aucun apprentissage préalable. Et comme tous les engins se manipulent à peu près de la même façon, il n'y a pas de réelle difficulté.

13 intérêt

De nombreuses missions, plusieurs modes de jeu, des qualités graphiques et sonores indéniables : que demander de plus ? Peut-être une difficulté mieux dosée, car si certaines missions se terminent en quelques secondes, d'autres vous donneront pas mal de fil à retordre.

En Conclusion

Un bon shoot-them-up qui préfigure la qualité des conversions de jeux PC à venir, mais qui est encore loin d'exploiter le véritable potentiel de la machine.

85 %

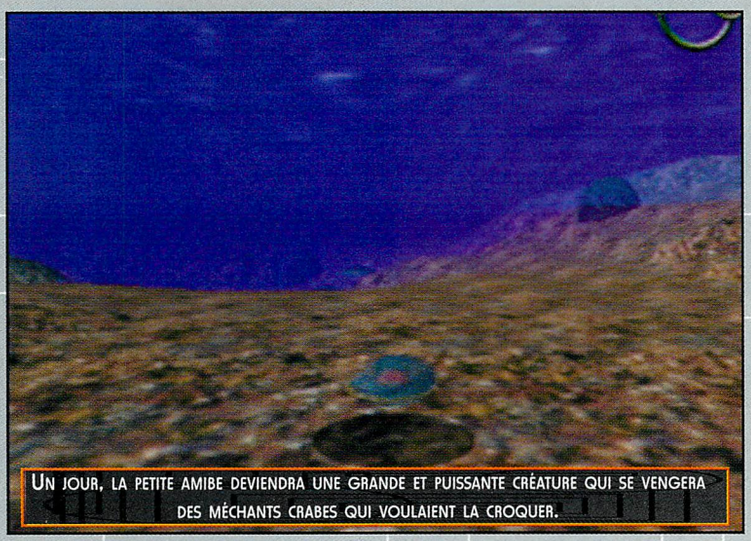
Seventh Cross

Avec Seventh Cross, Nec amorce son retour dans le monde du jeu vidéo. Malheureusement, cette première tentative de développement sur Dreamcast ne s'avère pas franchement convaincante. Le soft reprend le principe de l'évolution et de la survie des espèces qu'il mélange au système de jeu du RPG traditionnel. Darwinistes et généticiens en herbe, ce soft vous intéressera donc peut-être, à condition que vous ne soyez pas réfractaires à quelques menus en japonais.

Fiche Technique

Editeur :	Nec
Devellopeur :	Nec
Type :	Evolution / RPG
Nb de joueurs :	1 joueur
VM :	Sauvegarde
Sortie prévue :	Dispo Jap

TESTS



Un jour, la petite amibe deviendra une grande et puissante créature qui se vengera des méchants crabes qui voulaient la croquer.

En cas de danger, utilisez la téléportation.

«Autant vous le dire tout de suite : Seventh Cross fait partie de ces jeux typiquement japonais qu'on ne retrouvera probablement jamais en Europe, en version officielle. Mais parfois, il faut reconnaître que ce n'est pas un mal...»

Autant vous le dire tout de suite : Seventh Cross fait partie de ces jeux typiquement japonais qu'on ne retrouvera probablement jamais en Europe, en version officielle. Mais parfois, il faut reconnaître que ce n'est pas un mal... Les vieux routards du jeu vidéo se souviennent peut-être d'Evo, un titre d'Enix dans lequel il s'agissait de faire évoluer (dans l'espace et dans le temps) un poisson en lui faisant manger différentes formes de vie marine. Seventh Cross reprend ce concept en l'adaptant à la sauce Dreamcast (enfin, hum... si je peux m'exprimer ainsi !)

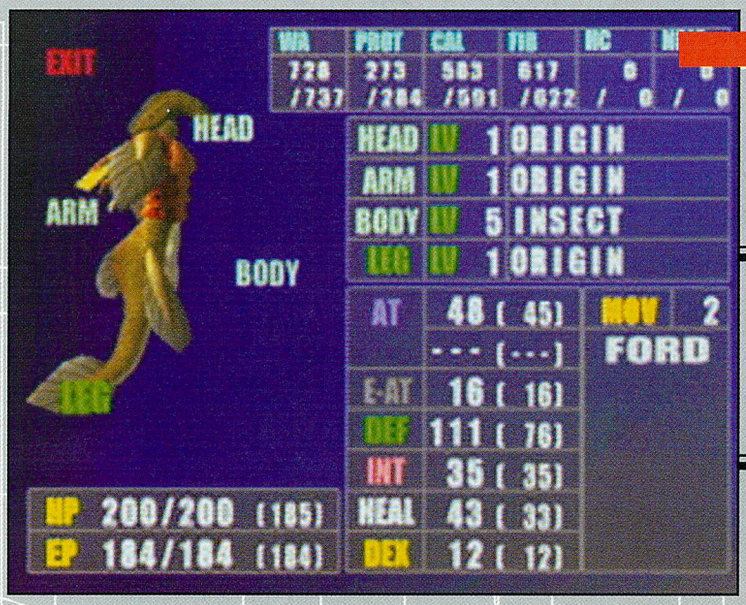
Manger ou être mangé

Au commencement, vous n'êtes qu'une amibe sans défense. Le seul moyen de survivre est donc de dévorer tout ce qui passe à votre portée, en prenant soin d'éviter ce qui est plus gros que vous (attention aux crabes). Vous deviendrez ainsi rapidement une grosse limace, puis un poisson avant de parvenir au stade de créature mi-terrestre, mi-aquatique. A chaque évolution de votre morphologie correspondent de nouvelles aptitudes. Si, au

avis

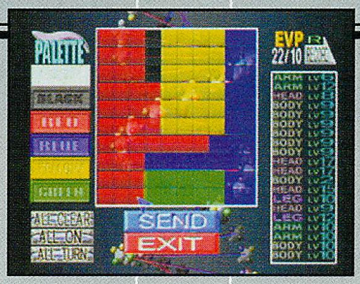
J'attendais beaucoup mieux de la part de Nec. Seventh Cross est un jeu répétitif, lassant, où l'exploit réside dans le fait de ne pas s'endormir en contemplant son écran. Techniquement, ce titre est indigne de la Dreamcast. Les graphismes sont à peine à la hauteur de la défunte 3DO et l'animation est aussi détaillée qu'une image fixe. Seuls les joueurs les plus patients seront récompensés (c'est vite dit !). En clair, un achat qui ne s'impose pas.

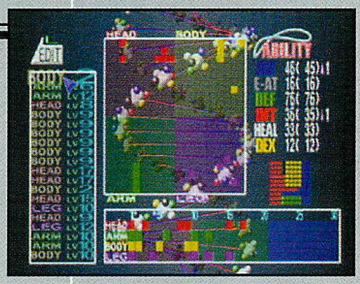
Cette orchidée géante possède de redoutables pouvoirs magiques. Fortifiez votre créature avant de l'affronter.



Appelez-moi Docteur Frankenstein

Si vous avez toujours rêvé faire de la génétique votre métier mais que les études n'ont jamais été votre fort, Seventh Cross constitue peut-être une solution à votre problème. Vous allez, en effet, pouvoir jouer à Frankenstein par le biais de votre console. Pour cela, il suffit de vous rendre dans le menu «Evolution» et de créer des séquences d'ADN à l'aide des 6 couleurs proposées, puis d'utiliser la mutation. Le plus dur est de comprendre comment utiliser les couleurs... Avec un peu de chance, vous parviendrez à donner vie à une incroyable créature hybride.



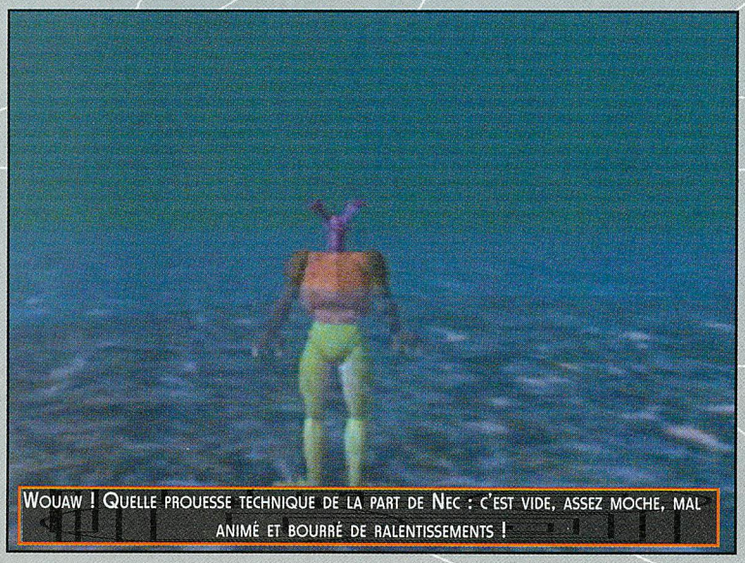


départ, vous n'avez d'autre choix que d'éviter ou subir les assauts de diverses créatures, au fil du jeu, vous gagnerez des membres et des pouvoirs plus performants qui vous permettront de vous défendre, d'attaquer, et surtout d'explorer un territoire plus vaste. Oui, bon, je sais, c'est pas très clair dans votre tête, mais c'est moins compliqué que ça en a l'air.

Evolution : mode d'emploi

Le but de Seventh Cross est de devenir la créature suprême, un dieu, en quelque sorte. Mais avant d'en arriver là, il vous faudra passer de nombreuses heures à errer dans différents milieux (mer, marais, plaine...), à combattre des créatures qui vous rapporteront des points d'évolution et à jouer les apprentis généticiens en agissant sur votre ADN. Tout l'intérêt du jeu réside d'ailleurs dans cette dernière possibilité. Grâce à un menu spécial, vous pourrez utiliser vos points d'évolution pour modifier votre anatomie. Vous devrez par exemple doter votre créature de bras pour se défendre et de jambes pour pouvoir évoluer hors de l'eau. Mais s'adapter à l'environnement n'est pas si facile puisqu'il faut, d'une part, modifier votre ADN en créant des séquences à l'aide de carrés de couleur (cf. «Appelez-moi Docteur Frankenstein»), et d'autre part, ingurgiter suffisamment de plantes et de créatures afin d'accéder à l'étape finale de mutation.

En combinant divers membres, vous créerez des créatures hybrides incroyables.


Wouaw ! Quelle prouesse technique de la part de Nec : c'est vide, assez moche, mal animé et bourré de ralentissements !

50 % évolution, 50 % RPG, 100 % lassant !

Seventh Cross ne serait pas une véritable production japonaise s'il n'incorporait pas certains éléments propres aux RPG. On retrouve ainsi l'habituel menu de

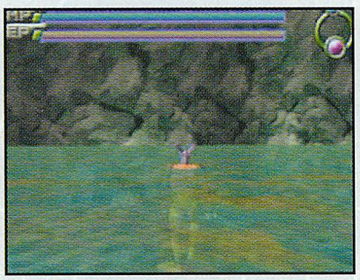
«... il vous faudra passer de nombreuses heures à errer dans différents milieux à combattre des créatures qui vous rapporteront des points d'évolution et à jouer les apprentis généticiens en agissant sur votre ADN. »

TESTS

statistiques ainsi que de nombreux pouvoirs magiques d'attaque et de défense. Mais cela n'en fait pas pour autant un bon jeu. Techniquement, je cherche toujours une quelconque trace de la puissance de la Dreamcast. Où ont-ils donc pu mettre les 3 millions de polygones que peut calculer la machine ? Vu le nombre de ralentissements présents, je suppose que les programmeurs de Nec ont essayé d'émuler une console 16 bits. Je ne vois pas d'autre explication logique ! Quant à la durée de vie, si les premières heures de jeu s'avèrent passionnantes (on veut sans cesse découvrir la prochaine mutation de la créature), on se rend compte au bout de nombreuses heures que l'aventure est beaucoup trop linéaire pour susciter notre attention plus de quelques jours (2 ou 3 pour les plus patients !) J'attends avec impatience Sengoku Turb pour savoir si, oui ou non, Nec gagnera la palme du plus mauvais éditeur de jeu vidéo du mois.

Vincent

LA MODÉLISATION EST EXCEPTIONNELLE... NON, JE DÉCONNE !



IL PARAÎT QU'AU BOUT DE QUELQUES HEURES (COMBIEN DE JOURS ?) LE JEU DEVIENT PLUS SYMPA. MALHEUREUSEMENT, JE NE SUIS PAS DU GENRE PATIENT. ET VOUS ?

12 Graphismes

Ce n'est pas avec quelques polygones qui se battent en duel et des textures grossières que Nec parviendra à séduire les joueurs. Les niveaux sont très dépouillés et le brouillard, omniprésent. Quant aux effets lumineux, on a vu beaucoup mieux sur d'autres machines moins performantes. Quel gâchis !

13 Animation

L'animation est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire médiocre. Les créatures se déplacent d'une manière assez ridicule. Pire, les ralentissements sont fréquents, malgré le brouillard et le faible nombre de polygones présents à l'écran.

9 Son

Vous ne serez pas surpris d'apprendre que la partie sonore ne se démarque pas non plus par sa qualité. Les développeurs n'ont semble-t-il utilisé que 5 ou 6 bruitages différents (assez grotesques d'ailleurs) ! Et pour les musiques, ils se sont contentés de quelques horribles nappes de synthé qui n'exploitent pas vraiment les capacités sonores de la machine.

14 Jouabilité

En dehors de quelques menus en japonais et d'angles de caméra inadaptés, la prise en main ne pose pas trop de problèmes. Cela dit, je ne comprends toujours pas pourquoi il n'est pas possible de déplacer le personnage avec le stick.

10 intérêt

Les amateurs de RPG et de jeux d'évolution apprécieront peut-être malgré les nombreuses lacunes. Mais personnellement, je ne vois pas trop l'intérêt de proposer un tel titre sur Dreamcast. Désolé, mais je ne suis pas japonais !

En Conclusion

Un titre à réserver aux fanas du genre.

42%

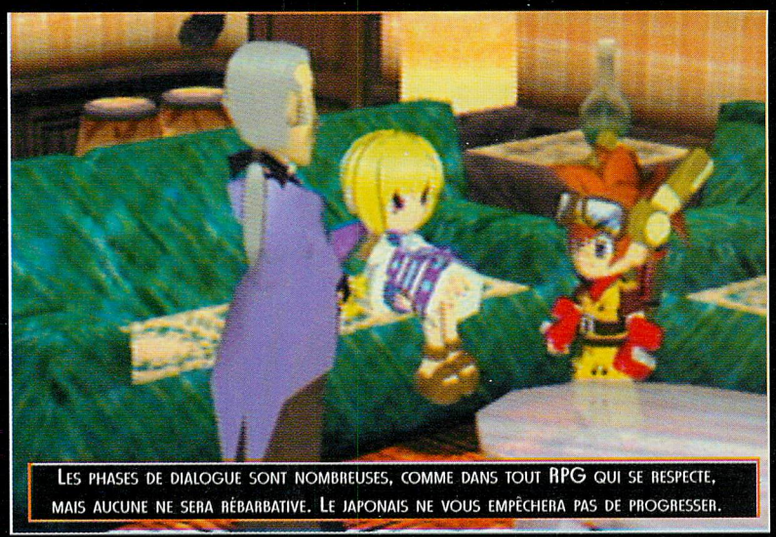
Evolution

La Dreamcast nous offre ici son premier RPG. Avec Evolution, les programmeurs de chez Sting ont choisis de rester dans le domaine du classique. Pour réussir à percer au Japon, ce titre aurait mérité une histoire un peu plus travaillée. Le concept donjon / exploration semblera bien répétitif si on le compare à des RPG plus classiques comme Grandia 2 ou E.G.G. qui proposent une richesse bien supérieure. Mais ne boudons pas plus longtemps ce très bon jeu qui pourrait constituer une excellente initiation aux RPG japonais. Place à l'aventure !

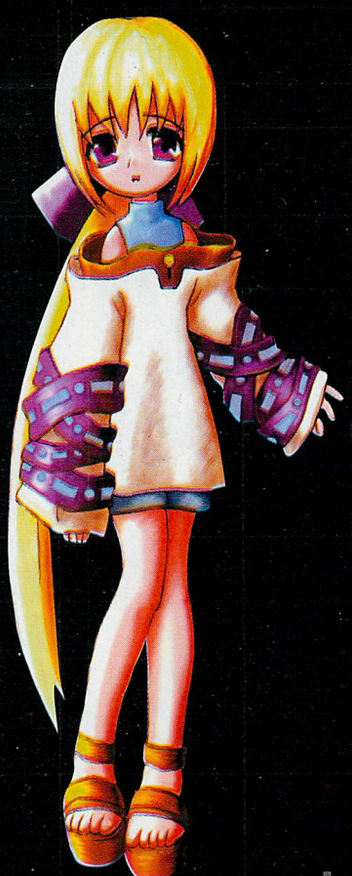
Fiche Technique

Editeur :	Sega / ESP
Concepteur :	Sting
Type :	Aventure-RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	Sauvegarde
Sortie prévue :	Dispo Japon

La qualité de la 3D est tout bonnement remarquable. Pas l'ombre d'un pixel pour gâcher ces belles images.



Les phases de dialogue sont nombreuses, comme dans tout RPG qui se respecte, mais aucune ne sera rébarbative. Le japonais ne vous empêchera pas de progresser.



«Première constatation, le jeu est entièrement en 3D. Au moins, ça nous changera des décors précalculés de Final Fantasy VII ! C'est d'ailleurs l'une des forces de ce titre, le confort de jeu apporté par un moteur 3D particulièrement performant se ressent dès les premières secondes.»

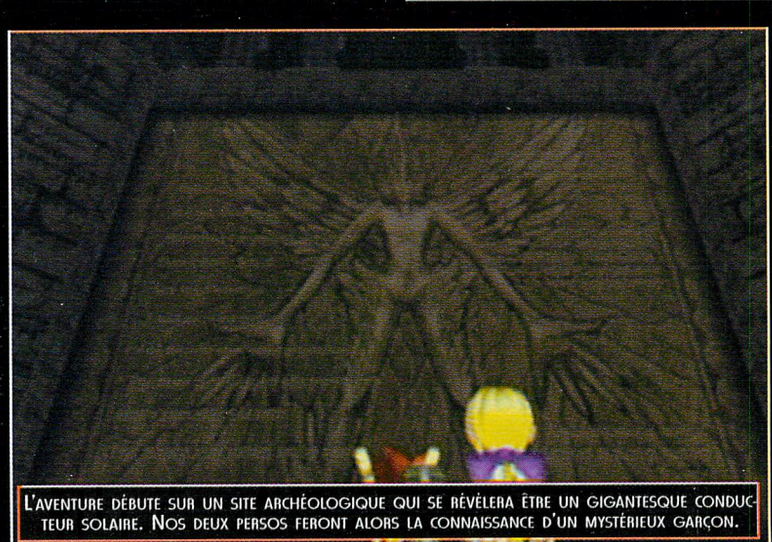
On peut dire que je l'attendais ce premier RPG pour la Dreamcast. Les premières images semblaient alléchantes et les personnages particulièrement attachants. Aujourd'hui, c'est bon, je vais enfin pouvoir me faire une opinion sur la dernière production de Sting. Après une courte introduction de bonne qualité, on entre directement dans le vif du sujet. Vous faites vos premiers pas dans un village qui se trouve au centre d'une île gigantesque. C'est à partir de cet endroit que vous partirez à la recherche de fabuleux trésors répartis dans les nombreux donjons couvrant l'île.

Lors des phases d'exploration, il est possible de sauter pour atteindre certaines plates-formes. Une option bien pratique dans certains donjons.

Avis

Pour un premier RPG, Evolution ne s'en sort pas trop mal. L'aventure est longue, passionnante et ponctuée de nombreux combats. Les amateurs du genre retrouveront donc aisément leurs marques. La barrière de la langue pourra cependant poser des problèmes à certains joueurs s'ils ne sont pas habitués aux RPG en japonais. C'est en tout cas un agréable avant-goût de ce que peut apporter la puissance de la console à ce style de jeu.

Vincent



L'aventure débute sur un site archéologique qui se révélera être un gigantesque conducteur solaire. Nos deux persos feront alors la connaissance d'un mystérieux garçon.

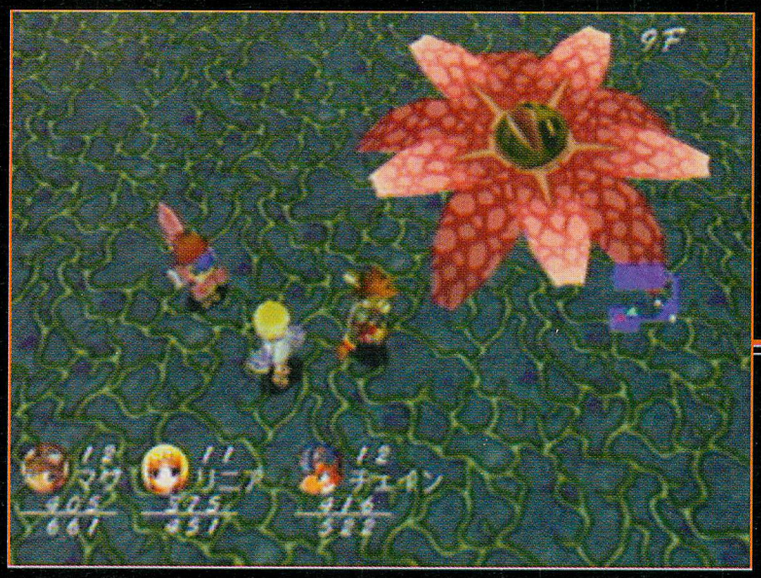
Première constatation, le jeu est entièrement en 3D. Au moins, ça nous changera des décors précalculés de Final Fantasy VII ! C'est d'ailleurs l'une des forces de ce titre, le confort de jeu apporté par un moteur 3D particulièrement performant se ressent dès les premières secondes.

Une machine qui en a sous le pied

Sur le plan technique, on peut sans problème dire qu'Evolution est par-

David et Goliath

Que serait un donjon sans son boss ? Ici, pas de souci à se faire, les boss sont bien présents et ils sont énormes. Ils représentent d'ailleurs la principale difficulté du jeu. Un bon conseil, traversez deux fois de suite un donjon en affrontant tous ses occupants avant de vous attaquer aux boss de fin. Ainsi, votre puissance sera largement suffisante pour battre n'importe quel adversaire. Chaque boss possède son point faible et dispose d'attaques spécifiques. Une bonne dose de stratégie vous sera nécessaire pour les éliminer. Avant chaque boss, vous aurez la possibilité de sauvegarder et de vous téléporter au village pour reprendre des forces et vous réapprovisionner.



faitement réalisé. Lors des phases d'exploration, les décors sont sublimes, avec un grand luxe de détails. Aucun bug disgracieux ne vient gâcher ces magnifiques écrans. La 3D, parfaitement gérée, permet en plus de faire tourner l'angle de vue sur 360°. Les phases de combats proposent une 3D polygonale qui force l'admiration. En plus des nombreux effets visuels, les gros plans permettent de se rendre compte de la qualité de finition dont dispose Evolution. Pas l'ombre d'un pixel à l'horizon. On note malgré tout quelques menus bugs lors de certaines attaques spéciales (un avertissement pour bien démontrer que rien n'est jamais parfait !). Pour un premier RPG, la machine de Sega est plutôt gâtée. Visuellement, Evolution n'a rien à envier aux meilleures productions de Square Soft. Cela dit, on aurait bien aimé avoir quelques cinématiques en images de synthèse pour égayer l'ensemble. Les capacités de la Dreamcast sont suffisamment grandes pour permettre ce genre de choses.

Un faux RPG ?

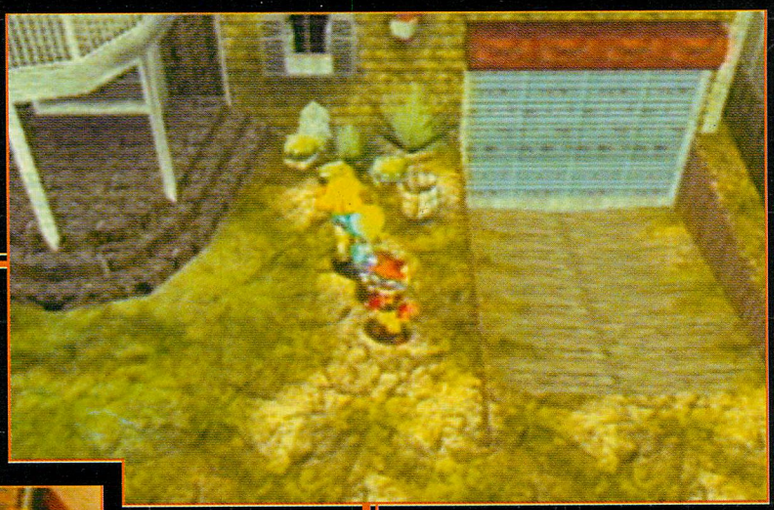
Après avoir abordé la partie technique d'Evolution, il grand temps de s'intéresser de plus près au coeur du jeu. Si le scénario reste des plus classiques (des apprentis chasseurs de trésors font équipe pour écumer les différents donjons de la région), c'est surtout le principe du jeu qui risque d'en surprendre plus d'un. En effet, Evolution se résume à deux types de séquence : une phase de recherche très proche de celle d'un Grandia (en plus beau !) et une phase d'exploration de donjon.

Certaines armes peuvent sembler ridicules, mais méfiez-vous des apparences !

«En plus des nombreux effets visuels, les gros plans permettent de se rendre compte de la qualité de finition dont dispose Evolution. Pas l'ombre d'un pixel à l'horizon. On note malgré tout quelques menus bugs lors de certaines attaques spéciales...»

Suivez le guide !

Débuter un RPG en japonais lorsque l'on n'arrive pas à en déchiffrer un seul mot, c'est ardu ! Pour aider les joueurs désireux de se lancer dans l'aventure, voici quelques conseils. Le premier lieu à connaître, c'est l'agence pour l'emploi (1). C'est ici que vous choisirez le donjon à explorer. Ensuite vient la maison de votre ami Gre (2). Vous y trouverez une salle contenant un coffre rempli d'items et un point de sauvegarde. Si vous ne voulez pas enrôler Gre, vous pouvez vous rendre dans le mobile-home de Chain (3). Une fois votre équipe constituée, direction l'aéroport (4). Choisissez la première option pour partir vers le donjon choisi. Pour trouver Pepper, il faudra terminer un premier donjon et aller discuter avec elle à la taverne du village.



Seuls les combats viennent rompre la monotonie de l'ensemble. Ce petit côté basique rend finalement accessible au plus grand nombre, même à ceux qui ne savent pas déchiffrer les Kanjis. Ceux qui s'attendaient à un déroulement à la

L'arme de Mag est vraiment fantastique. En plus, elle ressemble à un couteau suisse géant !

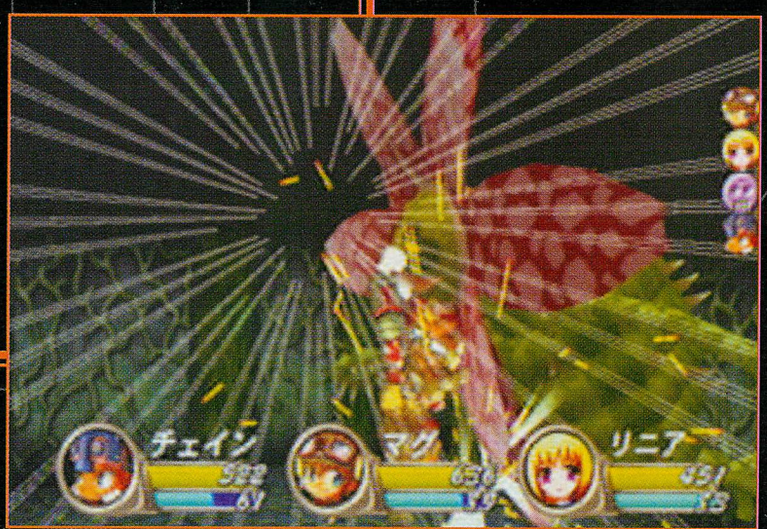
Final Fantasy seront donc grandement déçus, et pourtant...

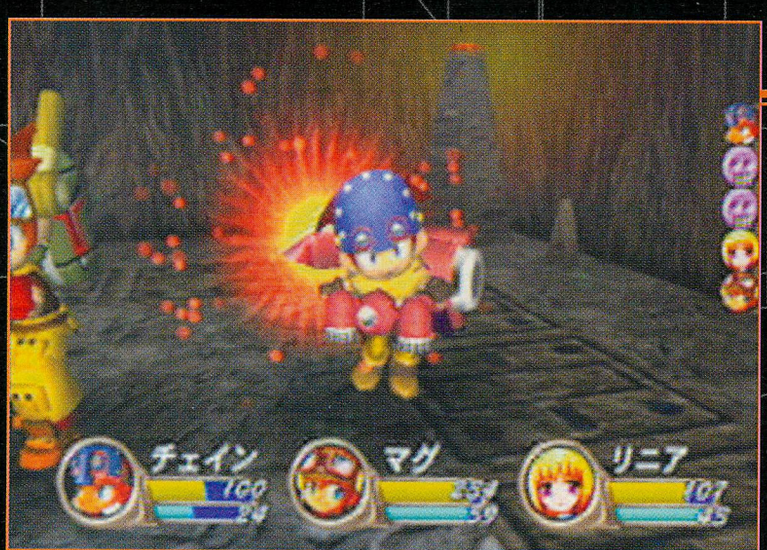
Les apparences sont parfois trompeuses !

Personnellement, je n'ai eu aucun mal à accrocher au principe d'Evolution. L'univers très coloré du jeu avec ces petits héros aux multiples talents est vraiment attachant. Mais le fin du fin, c'est le système de magie. Chaque personnage dispose de plusieurs catégories de sorts. Ces derniers peuvent

Les pansements font office de potions régénératrices. Au moins, c'est original.

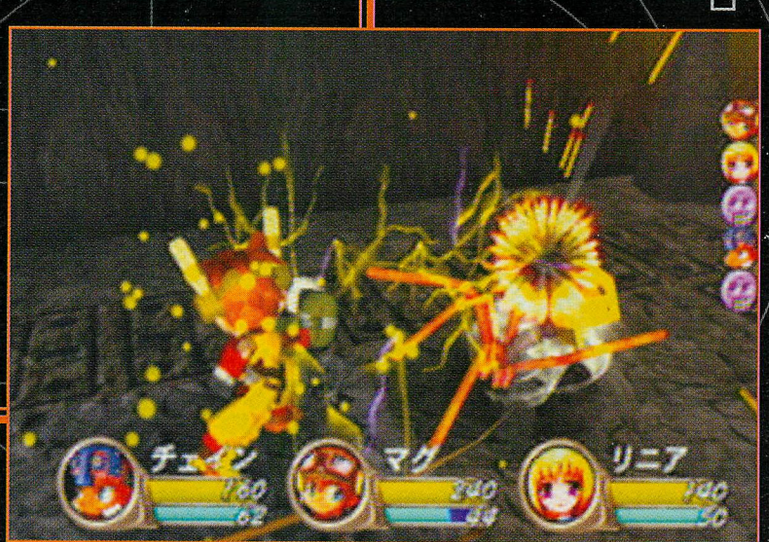
atteindre la cinquantaine pour certains persos comme Linear. Les donjons sont extrêmement vastes (la plupart sont disposés sur une quinzaine d'étages), mais il vous sera possible de sauvegarder à certains endroits. Vous pourrez aussi découvrir quelques téléporteurs qui vous ramèneront au village. une des particularités des donjons, c'est la présence de surfaces piégées. Ces pièges sont particulièrement agaçants. Cela va de l'inversion des commandes à la perte de lumière, en passant par un nuage empoisonné. L'histoire n'évolue qu'une fois un donjon terminé entièrement.





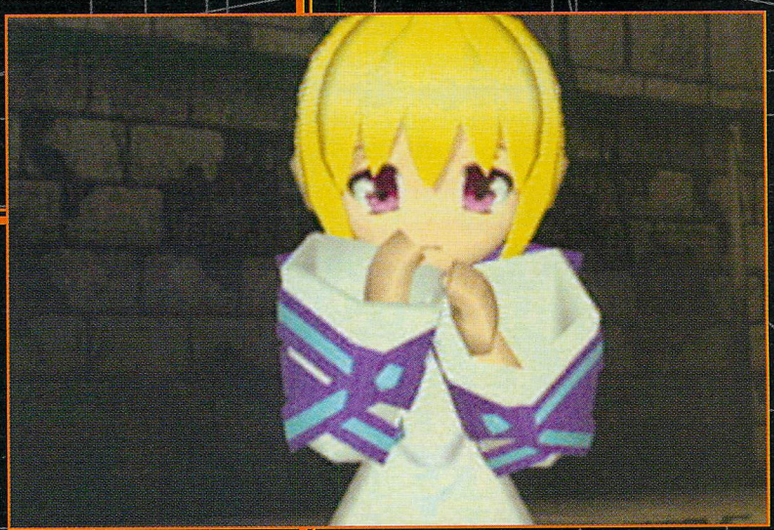
Symphony of Light

La plus grande qualité d'Evolution, ce sont les combats. Les effets spéciaux sont sublimes et démontrent que la Dreamcast va cartonner dans le domaine des RPG. Transparence, lens-flare et autres effets visuels transforment les combats du jeu de Sting en un véritable festival pyrotechnique. Quand on sait que les personnages disposent chacun d'au moins quarante pouvoirs magiques ou attaques spéciales, vous allez en prendre plein les mirettes !



TESTS

Au cours de votre aventure, vous serez amenés à contrôler cinq personnages différents. Mag, le jeune héros, et Linear, son amie magicienne, ne seront jamais séparés. Ils forment la base de votre équipe de départ. Vous ne pourrez pas avoir plus de trois membres dans votre groupe. Pour ce fameux troisième membre, vous aurez le choix entre Chain, un enfant espiègle possédant un étonnant arsenal mécanique, Gre, un veillard adepte de la chasse et Pepper, une femme fatale qui ne se sépare jamais de son fusil futuriste. Tous sont réunis pour partir à la chasse au trésor. Chacun d'entre eux dispose de divers menus de combat qui évoluent au fur et à mesure des affrontements.



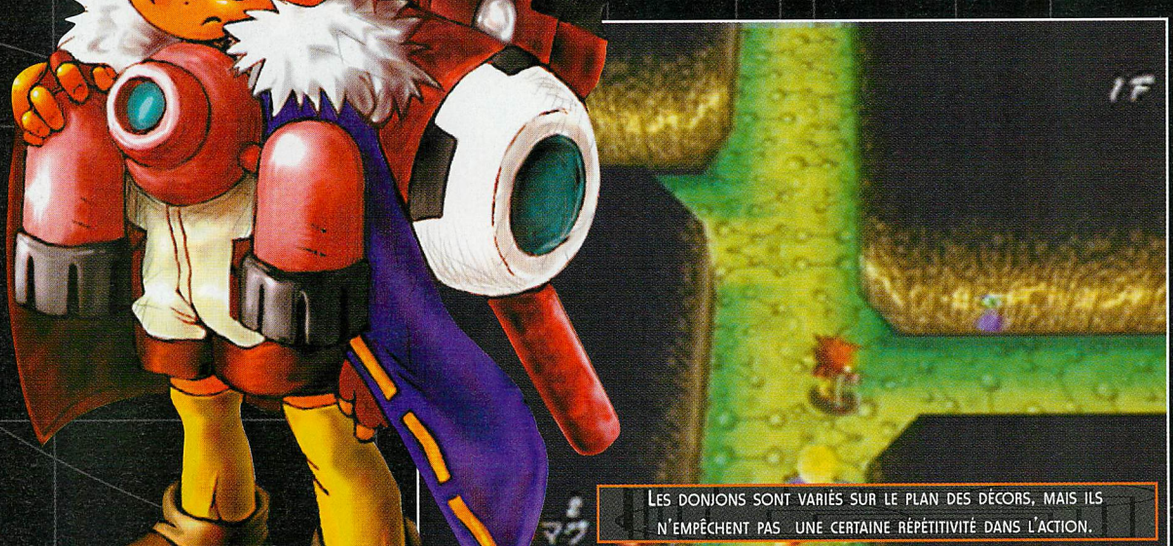
Un bilan plutôt positif

Mais, et la durée de vie ? Pas de souci à se faire de ce côté-là, les donjons sont nombreux et vastes. Bien souvent il faudra les parcourir plusieurs fois avant d'avoir la puissance nécessaire pour vaincre un boss de fin. Seuls les fanatiques des RPG réussiront à le finir en moins d'une vingtaine d'heures. Le problème d'Evolution, c'est qu'il constitue un véritable paradoxe. D'un côté il représente une parfaite initiation aux RPG grâce à une action linéaire qui empêche d'être bloqué, de l'autre cette même linéarité risque de les rebuter par la répétitivité de son action. Trop classique mais superbement réalisé, Evolution n'est sans doute pas un chef-d'oeuvre, mais c'est un très bon jeu. C'est le genre de soft que je vous conseille d'acheter d'occasion (enfin, lorsque l'on pourra trouver des titres Dreamcast d'occasion !). Pour ceux que le japonais refroidirait, je conseille d'attendre tranquillement la rentrée pour disposer d'une version européenne.

Alex

Les pansements font office de potions régénératrices. Au moins, c'est original.

Les effets spéciaux démontrent les grandes capacités de la Dreamcast en termes de 3D.



Les donjons sont variés sur le plan des décors, mais ils n'empêchent pas une certaine répétitivité dans l'action.

Les combats sont bien gérés et extrêmement rapides, sauf en ce qui concerne les boss de fin.

17 Graphismes

Une fois de plus, la Dreamcast impressionne dans sa manière de traiter les éléments 3D. Pas l'ombre du plus petit pixel pour venir troubler la qualité stupéfiante des décors. Il suffit de faire attention à tous les petits détails affichés lors des passages en ville pour comprendre que la machine de Sega n'a pas fini de nous étonner. Les effets visuels sont particulièrement bien réussis et combleront les plus exigeants.

16 Animation

Bien qu'on ne puisse pas véritablement parler d'animation pour un RPG, celle des protagonistes d'Evolution rappelle furieusement les meilleurs dessin animés de Walt Disney. Certains personnages comme Gre ont des attitudes franchement hilarantes. Les séquences d'action sont percutantes et très agréables à regarder.

15 Son

Bien que la qualité d'échantillonnage des musiques ne soit pas optimale, ces dernières sont vraiment belles. On se retrouve plongé dans un univers onirique. Sur le plan des bruitages, il n'y a aucun reproche à faire, à part le fait de constater l'absence de digitalisations vocales lors des dialogues. Enfin, ce sera pour la prochaine fois !

15 Jouabilité

La prise en main est excellente. Les personnages répondent parfaitement aux injonctions du paddle lors des phases d'exploration et le stick analogique se révèle d'une grande précision à l'usage. Les menus, bien qu'en japonais, ne demandent pas un long apprentissage. Vous ne serez jamais bloqués bien longtemps. Cela dit, il vaut mieux avoir une bonne connaissance des RPG pour ne pas trop se prendre la tête.

16 intérêt

La durée de vie d'Evolution est plutôt étonnamment longue pour un Aventure-RPG. Il faudra au moins une vingtaine d'heures aux plus acharnés pour venir à bout de la dizaine de donjons. Bien que linéaire (toujours la même routine, donjon puis exploration, etc...), Evolution est très accrocheur avec ses personnages sympathiques et son univers coloré.

En Conclusion

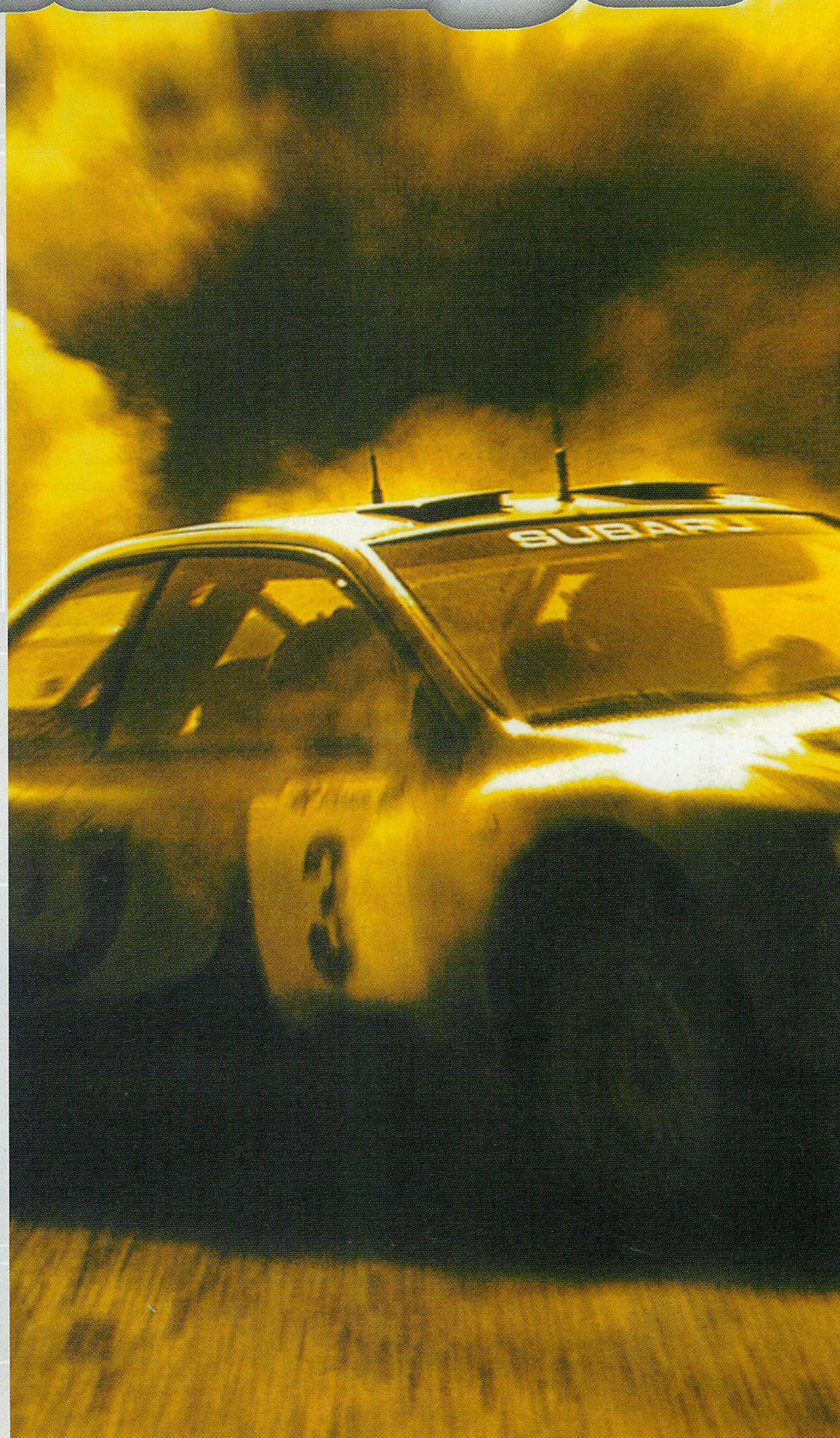
Pour un premier RPG, Sting s'en sort plutôt bien. Pourvu d'une excellente réalisation, Evolution ne laissera pas indifférents les amateurs de ce type de jeu. Les joueurs qui auraient envie de s'initier à ce genre de produit peuvent s'y risquer sans trop de problèmes.

89%

LE MAGAZINE A ACHETER AVANT D'ACHETER

EN KIOSQUE ACTUELLEMENT

Sega Rally 2



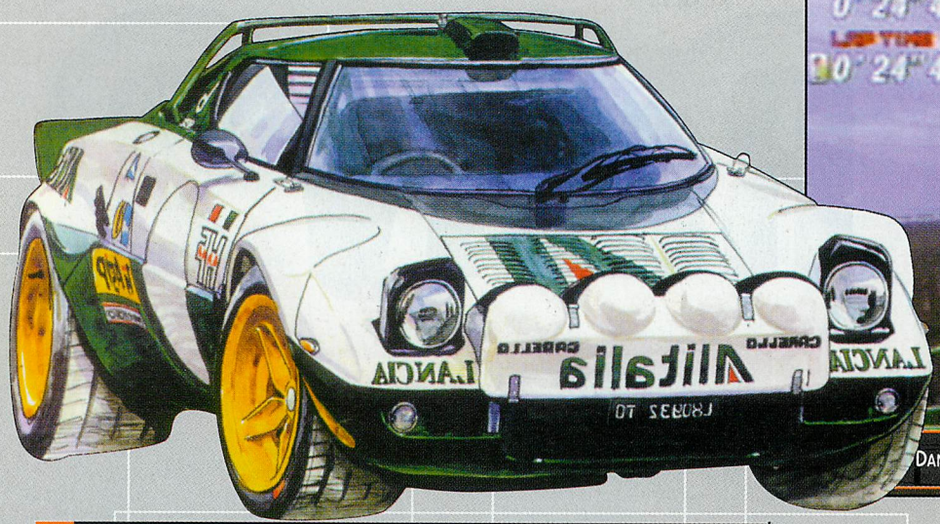
S'il y a un jeu qu'on était impatient de voir tourner sur Dreamcast, c'est bien Sega Rally 2. Tout comme Virtua Fighter 3 TB, cette conversion de la borne d'arcade devait nous rassurer quant aux capacités de la machine. Car annoncer des chiffres, c'est bien, mais juger des performances en images, c'est nettement mieux, et surtout plus fiable. Malgré une première impression négative causée par quelques lacunes au niveau de l'animation, Sega Rally 2 s'en tire avec les honneurs en surpassant l'original sur de nombreux points. Bref, un bon gros hit en perspective !

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega Annex
Type :	Course
Nb de joueurs :	1 à 2 joueurs
VM :	Sauvegarde
Sortie prévue :	Dispo Jap

TESTS



Dans sa version Dreamcast, SR2 gère différentes conditions climatiques.

«Et c'est quoi ce désagréable effet de brume qui ne sert qu'à masquer un problème de clipping ? J'ai du mal voir, c'est pas possible. Mes lentilles doivent être sales.»

Ca y est ! Il est là et je le tiens délicatement entre mes petites mains. Je suis tellement excité que j'en tremble presque. Plus une seconde à perdre... J'insère le GD-ROM dans la console et j'attends impatiemment que le jeu se charge, les yeux scotchés à l'écran de télévision. Pour faire durer le plaisir, je laisse tourner la démonstration. Wouaw ! C'est l'arcade ! Les graphismes sont superbes et il faut voir les reflets sur les vitres du véhicule pour le croire. Bon, allez, je me lance dans une petite partie. J'opte pour le mode arcade et choisis une petite Lancia Delta pour commencer. C'est parti. Loading... Départ... Tout va pour le mieux dans la grande ligne droite du désert. Je prends de la vitesse et me prépare à négocier le premier virage en dérapage. Et là... Horreur ! Ca ralentit, il y a des saccades ! Et c'est quoi ce désagréable effet de brume qui ne sert qu'à masquer un problème de clipping ? J'ai du mal voir, c'est pas possible. Mes lentilles doivent être sales. Ah ben non, suis-je bête, je ne porte pas de lentilles ! Tout cela est donc bien réel. Le jeu ralentit régulièrement et ce défaut est d'autant plus flagrant que bien souvent, l'animation atteint les 60 images/seconde. Il faut avouer que j'ai joué à la borne d'arcade peu de temps avant de me lancer dans ce test et je ne peux donc m'empêcher de faire la comparaison avec celle-ci. Mais dès lors que l'on considère Sega Rally 2 comme un

La clé du succès réside dans la maîtrise du dérapage.

avis

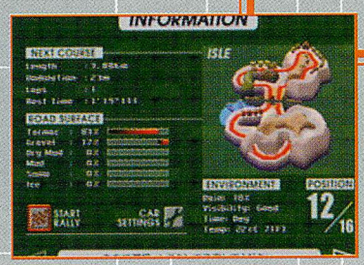
Parfois les premières impresions ne sont pas les bonnes. Sega Rally 2 prend réellement toute sa dimension après plusieurs heures de jeu. Dès que vous aurez pris le paddle en main, vous ne pourrez plus vous en passer. SR 2 deviendra très vite indispensable à votre Dreamcast.

Fred

jeu console ordinaire et non plus comme une conversion de l'arcade, on se retrouve devant un excellent jeu de course.

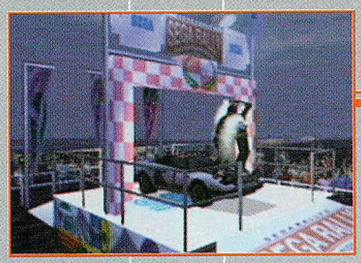
Du bon Sega Rally

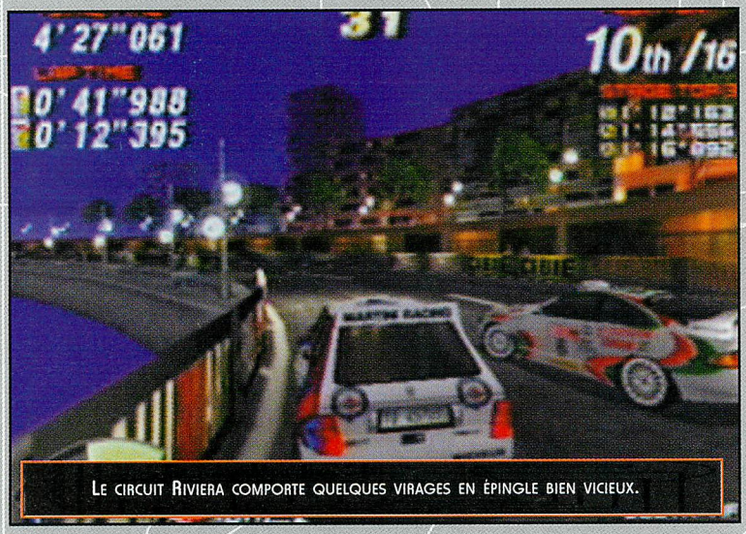
N'oublions pas que Sega Rally restera toujours Sega Rally et que ce second épisode est tout aussi monstrueux sur Dreamcast que le premier pouvait l'être sur Saturn au moment de sa sortie. Et même si la réalisation n'est pas aussi parfaite qu'on l'espérait (Windows CE y serait pour quelque chose que ça ne m'étonnerait pas...), les programmeurs de chez Sega ont fait du bon boulot. Hormis les problèmes évoqués plus haut, la conversion est parfaite, aussi bien sur le plan graphique que sonore. La modélisation est de qualité et riche en détails -arcade oblige- mais ce sont surtout les textures qui suscitent l'admiration. On n'avait encore jamais vu des parois rocheuses aussi criantes de réalisme sur console. Quel que soit le circuit, avec un bon réglage des couleurs (comprenez : diminuez la saturation), on se rapproche énormément de la réalité. C'est bluffant. Si l'effet de pluie (inexistant dans la version arcade) n'est pas des plus réussis, d'autres comme ceux de transparence et de reflets n'ont pas d'équivalent sur les machines concurrentes. Tout cela fait que l'on a tendance à s'extasier sur les graphismes proposés par la Dreamcast, même si l'on sait pertinemment que le meilleur reste encore à venir. Au niveau sonore, la console se débrouille également pas mal avec des bruitages



10 Year Championship

Le mode championnat est sans aucun doute le mode le plus intéressant. Il se déroule sur 10 années au cours desquelles vous devrez vous classer dans les 5 premiers pour accéder à la suivante, chacune consistant en quatre tracés différents. Vous y découvrirez des circuits absents de l'arcade, l'apparition de conditions climatiques, ainsi que la possibilité d'effectuer divers réglages sur votre bolide. Ce mode vous permettra en outre de gagner de nombreux véhicules cachés, à condition de terminer premier à chaque saison. Et si vous parvenez tout en haut du podium pendant les 10 années du championnat, vous aurez le plaisir de découvrir un dix-septième circuit caché appelé Super S. S.





Le circuit Riviera comporte quelques virages en épingle bien vicieux.

En championnat, il faut se classer dans les cinq premiers pour accéder à la saison suivante.

Le circuit Super Secret Stage n'est accessible qu'après avoir terminé en première position les 10 années de championnat.

«N'oublions pas que Sega Rally restera toujours Sega Rally et que ce second épisode est tout aussi monstrueux sur Dreamcast que le premier pouvait l'être sur Saturn au moment de sa sortie.»

TESTS

La vue intérieure est impressionnante, mais ce n'est malheureusement pas la plus pratique.

Au fil de la course, la boue et la poussière se déposent sur la carrosserie du véhicule.

«Bref, en dépit de ses quelques défauts, Sega Rally 2 surpasse donc haut la main son grand frère d'arcade grâce à un bon nombre d'améliorations. Un bon gros hit, quoi !»

L'arcade à la maison

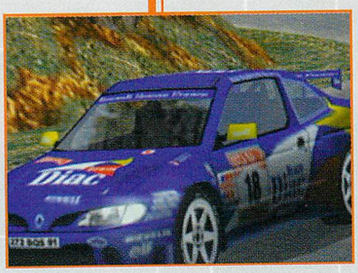
Bon, c'est vrai, depuis l'arrivée de la PlayStation, on n'arrête pas de nous dire que tel jeu propose enfin l'arcade à la maison. C'était déjà le cas avec Ridge Racer il y a quelques années. Pourtant, on était quand même loin d'obtenir la qualité de l'original dans la résolution et dans la qualité des textures. Avec la Dreamcast, on atteint véritablement une nouvelle étape puisque la machine permet d'afficher des images équivalentes à celle des bornes d'arcade. Comparez ces deux photos et essayez de deviner laquelle est tirée du jeu sur Dreamcast...

Avis

Quand on voit tourner Sega Rally 2 pour la première fois, on est forcément un peu déçu. On remarque immédiatement le brouillard trop présent lors des parties à deux et les nombreux ralentissements lorsqu'on joue en vue interne. Pourtant, au fil des parties, on retrouve le gameplay exceptionnel du premier Sega Rally, on se prend à admirer la beauté des décors et à essayer de gagner toutes les courses pour obtenir les voitures cachées. Ce jeu est au final la référence dans sa catégorie et j'attends désormais beaucoup de l'adaptation de Scud Race.

Une version améliorée

Une bonne conversion d'arcade, c'est bien, mais qu'auraient pensé les joueurs si on leur avait servi un jeu de course avec quatre petits circuits et six malheureuses voitures, alors que la concurrence en propose plusieurs dizaines ? Sega l'a apparemment compris et a fait de SR2 un des titres les plus complets du genre. Huit véhicules sont accessibles dès le début et douze autres sont à gagner, ce qui fait un total de vingt. On y retrouve les modèles les plus prestigieux du Championnat du Monde de Rallye avec des marques comme Subaru, Toyota, Peugeot, Ford, etc. Petit clin d'oeil au premier Sega Rally : les Lancia Delta et Toyota Celica seront à nouveau de la partie. Avec une bonne dose de persévérance et un peu qui varient en fonction du véhicule et du type de revêtement. Cependant les musiques ne plairont peut-être pas au public européen, mais cela reste un détail au regard de la qualité globale du soft.



Garage Sega

Avec 20 véhicules disponibles, vous devriez sans peine trouver votre bonheur. Les modèles les plus prestigieux de Subaru, Toyota, Mitsubishi, Ford, Lancia, Fait, Renault ou Peugeot sont présents et leur modélisation est soignée. Jetez un oeil sur la 306 Maxi, par exemple, et vous comprendrez de quoi je parle.

d'entraînement, vous récupérerez ainsi quelques véhicules bien sympathiques tels que les Peugeot 106 ou 205, pour ne citer que ceux-là. Les circuits ne sont pas non plus en reste. Si en mode arcade, on n'en trouve que quatre (Desert, Mountain, Snowy et Riviera), les autres modes permettent d'accéder à douze autres tracés, plus un qui n'est disponible qu'une fois le championnat terminé. Les circuits se décomposent en sept thèmes (les quatre de l'arcade plus trois autres) comprenant trois tracés de difficulté croissante (excepté pour les thèmes Riviera et Super Secret Stage qui ne proposent qu'une course). On a donc accès à dix-sept circuits, ce qui est un record pour Sega Rally. Souvenez vous, la version Saturn n'en proposait que quatre. Mais le plus fort est que le jeu gère les différentes conditions climatiques, ce qui fait que vous pourrez parcourir le même circuit de jour, de nuit ou encore par temps de pluie. Extrêmement complet, SR2 inclut un mode arcade (4 circuits), un mode time trial, un mode 2 joueurs grâce au partage d'écran, un mode de jeu en réseau qui utilise le modem intégré ainsi qu'un mode championnat. Et pour finir, sachez qu'il est possible d'agir sur un certain nombre de réglages du véhicule (rapports, direction, pneus...) Bref, en dépit de ses quelques défauts, Sega Rally 2 surpasse donc haut la main son grand frère d'arcade grâce à un bon nombre d'améliorations. Un bon gros hit, quoi !

Vincent

Tous les coups sont permis pour accéder à la plus haute marche du podium

SR2 propose des graphismes très proches de la réalité.

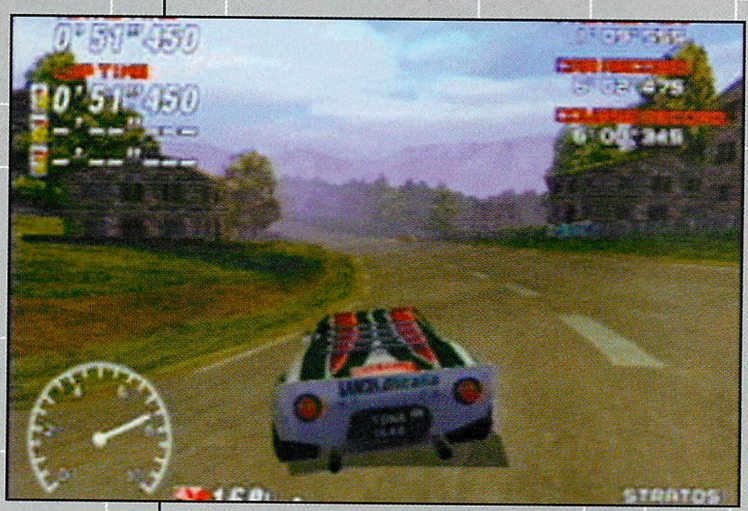
TESTS

Les circuits

A la fin du championnat, vous aurez accès à dix-sept tracés répartis en sept thèmes différents : Desert, Mountain, Snowy, Riviera, Isle, Muddy et Super S. S. Excepté les circuits Riviera et Super Secret Stage, chaque déclinaison comprend trois circuits de difficulté progressive. En fonction du revêtement, des conditions climatiques et du véhicule choisi, vous devrez optimiser votre bolide en procédant aux réglages les plus appropriés. Les tracés du thème Snowy sont certainement ceux qui vous poseront le plus de problèmes. La tenue de route y est des plus précaires, et on a vite fait de se retrouver dans la poudreuse, sur les bas-côtés.

DESERT

MOUNTAIN



SNOWY

MUDDY

RIVIERA

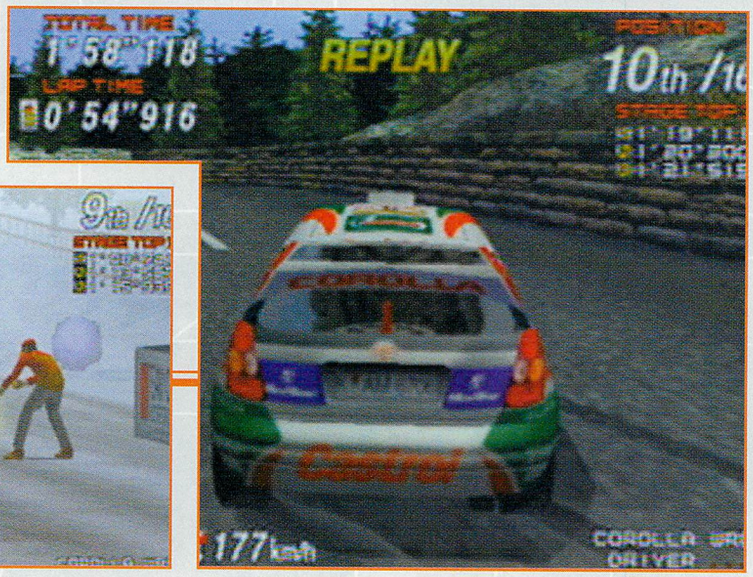
Tips... Tips... Tips...

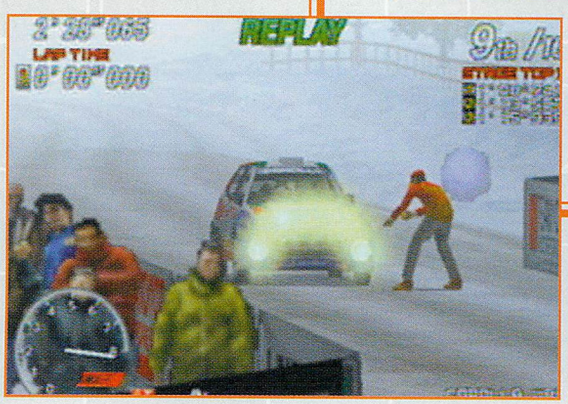
- Pour modifier la décoration de la Corolla, de la Lancer Evolution V ou de la Stratos, placez-vous sur un de ces véhicules, et pressez la gâchette de gauche en validant votre choix.
- Comment ? Vous n'avez pas assez de temps pour terminer vos saisons de championnat ? Bon, allez, je vais vous aider un peu : en appuyant sur la gâchette de gauche pendant que vous choisissez votre saison de championnat, la console vous attribuera quelques petites secondes supplémentaires, qui vous seront bien utiles. A qui qu'on dit merci ?

ISLE

Souriez, vous êtes filmé !

Que serait un jeu de caisses sans quelques replays permettant de visualiser vos exploits sous différents angles ? Sega Rally 2 propose donc bien évidemment cette option, et vous pourrez donc admirer votre véhicule sous toutes les coutures ou apprécier la finesse de votre conduite (enfin, pour certains...)





Split d'écran, réseau et autres réjouissances

Amis des écrans splittés et des parties en multijoueurs, vous allez être servis. En plus du jeu en réseau (network play) qui permet de jouer à quatre grâce au modem, SR2 propose un mode 2 joueurs, désormais classique dans les softs de course. Cette dernière alternative est plutôt bienvenue puisque le fun est bien présent, malgré la diminution du champ de vision et le brouillard (grrhh !!) A noter la possibilité de booster le second véhicule. Dommage, en revanche, qu'il n'y ait pas d'autres concurrents pendant la course.

16 Graphismes

C'est l'arcade. Que dire de plus... On retrouve la même qualité dans la modélisation, la même richesse graphique, mais aussi, malheureusement, les mêmes défauts comme des effets d'éclaboussures et de poussière dévorants ou quelques textures un peu floues. La console sait faire beaucoup mieux ! On aurait bien aimé quelques lens-flares, aussi...

15 Animation

Tout serait parfait si de fréquents ralentissements ne venaient pas gâcher la fluidité exemplaire (60 images/seconde) lors de certains passages. Mais malgré tout, l'animation tient la route (ah ah ah !). Il est à noter que la vue extérieure, légèrement moins fluide, est cependant moins touchée par ces ralentissements.

15 Son

Encore une fois, on retrouve les même bruitages qu'en arcade. Et c'est tant mieux, car ils sont de bonne facture. Les musiques, en revanche, ne m'ont pas franchement convaincu, même si je ne remets pas en doute leur qualité sonore. Certaines ne collent pas trop à un jeu de course. Alors si vous êtes comme moi, il suffit de baisser le volume de la bande-son et d'apprécier la douce sonorité de votre moteur.

17 Jouabilité

En dépit de ses quelques défauts d'animation, SR2 propose une excellente jouabilité. La prise en main est exemplaire grâce à l'utilisation du stick et des gâchettes analogiques. La maîtrise des véhicules est quasi-instinctive et on s'éclate autant qu'en arcade.

16 interet

Avec son mode championnat, ses 20 véhicules, ses 17 circuits, et une option multijoueurs, SR2 figure parmi les jeux de course les plus complets du moment. Le challenge est long et obtenir toutes les voitures cachées vous demandera un certain nombre d'heures de jeu. On prend plaisir à y rejouer, ne serait-ce que pour admirer la qualité des décors ou pour se taper quelques petits dérapages.

En Conclusion

Un must !

92%

Sengoku Turb

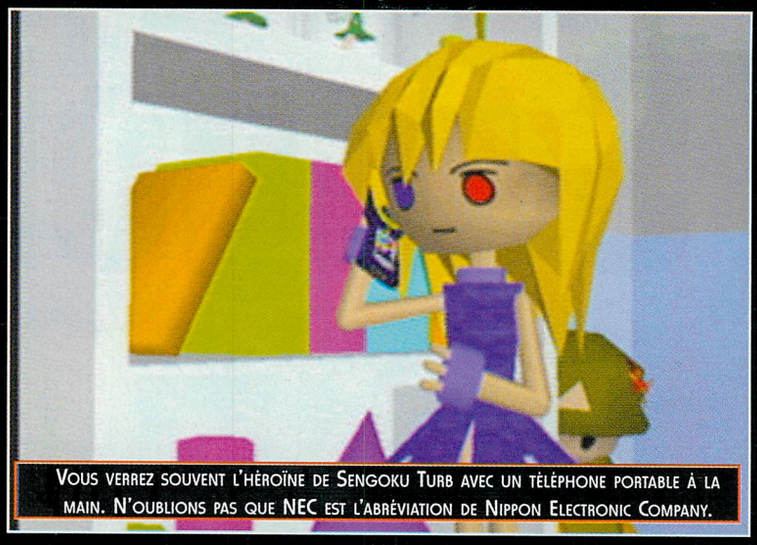
Après avoir passé toute une journée à jouer à Senventh Cross, j'attendais Sengoku Turb avec une certaine appréhension. Mes craintes se sont révélées infondées. Surprise ! Ce nouveau jeu NEC est une véritable bombe. Il a été pour moi une révélation. Ha ha... je vous ai bien eu. Pour sortir un tel jeu sur Dreamcast, il ne faut vraiment avoir peur de rien. NEC doit être suicidaire.

Fiche Technique

Editeur :	NEC
Concepteur :	NEC
Type :	RPG
Nb de joueurs :	1
Compatibilité VM :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Japon

TESTS

En appuyant sur les deux gachettes du pad en même temps, vous aurez accès à la carte du niveau.



Vous verrez souvent l'héroïne de Sengoku Turb avec un téléphone portable à la main. N'oublions pas que NEC est l'abréviation de Nippon Electronic Company.

«Sengoku Turb est un RPG dans le plus pur style japonais. On y retrouve tous les ingrédients habituels du genre : des dialogues, des textes interminables et des combats à répétition. Seulement voilà, la comparaison avec un vrai jeu s'arrête là. Pour un européen, Sengko Turb se caractérise par un seul mot : ridicule. «

Voici un des combats typiques de Sengoku Turb. On ne comprend rien.

dients habituels du genre : des dialogues, des textes interminables et des combats à répétition. Seulement voilà, la comparaison avec un vrai jeu s'arrête là. Pour un européen, Sengko Turb se caractérise par un seul mot : ridicule.

NEC : briseurs de rêves d'enfants

Graphiquement, le jeu a tout du résultat d'une expérience psyché-

Difficile de trouver des qualificatifs gentils pour décrire un tel jeu. Une animation qui rappelle la Coleco Vision, une jouabilité hasardeuse, des graphismes qui se rapprochent plus du dessin d'un enfant de deux ans que de celui d'un Moebius, et des bruitages ridicules. Voilà à quoi ressemble Sengoku Turb. A mon sens, c'est le plus mauvais jeu de la Dreamcast.

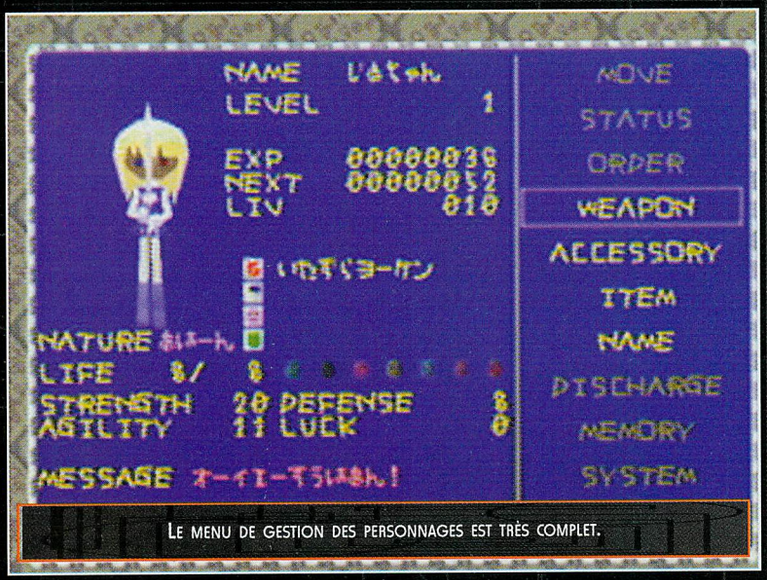
Alex

Une jeune femme s'écrase avec son vaisseau sur une planète assiégée par une armée d'amazones. Elle prendra les armes pour sauver les habitants de ce monde et repartir chez elle. Voilà à peu de choses près l'histoire de Sengoku Turb. Même le scénario d'un Final Fantasy VIII n'est pas aussi recherché. C'est à partir de là que tout se complique. Sengoku Turb est le second jeu de NEC sur Dreamcast. Seventh Cross testé dans ce numéro laissait présager le pire, et c'est finalement ce qui est arrivé. Sengoku Turb est un RPG dans le plus pur style japonais. On y retrouve tous les ingré-

Les déplacements sur la planète s'effectuent case par case, à partir de cet écran.

délique ratée. Les couleurs agressent littéralement les yeux et les décors manquent cruellement de textures. Les personnages, eux, sont issus d'un croisement entre une mauvaise contrefaçon des «Playmobils» et les héros d'un manga japonais. L'héroïne est une sorte de petite poupée inexpressive à la «Sailor Moon» avec un drapeau planté dans la tête (ça doit faire mal). Le jeu se compose de deux parties distinctes : les phases dramatiques, où vous intervenez par l'intermédiaire de dialogues et les combats gérés en temps réel. En théorie, on pourrait donc définir Sengoku Turb comme un RPG. Mais là encore, rien n'est acquis.

«Si les RPG sont habituellement caractérisés par des magies et des attaques spectaculaires, Sengoku Turb fait plutôt dans le sobre, voire même dans le «pauvre». Votre personnage agite son épée de haut en bas avec une précision des plus approximatives sans autre effet que de vous faire pouffer de rire.»



Le menu de gestion des personnages est très complet.

Le RPG du pauvre

Si les RPG sont habituellement caractérisés par des magies et des attaques spectaculaires, Sengoku Turb fait plutôt dans le sobre, voire même dans le «pauvre». Votre personnage agite son épée de haut en bas avec une précision des plus approximatives sans autre effet que de vous faire pouffer de rire. Lors de ces phases, dites d'action, votre amazone en plastique avance avec autant de grâce qu'une marionnette dans le plâtre. Il faut

Chut ! Margotte ne s'est apperçu de rien, elle a un drapeau planté dans la tête.

Marjorie est mortellement touchée. Elle va mourir dans d'horribles souffrances.

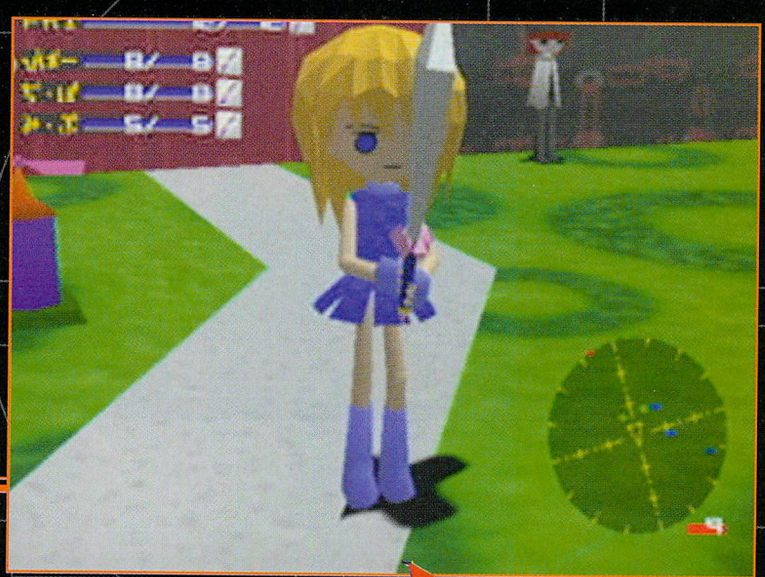
avouer que tous les personnages en général n'ont pas plus de deux mouvements à leur actif, et encore : il faut regarder de très près pour voir la différence entre l'instant ou ils sont immobiles et le moment où ils avancent. Mais dans ces conditions peut-on vraiment parler d'animation ? Le côté gestion de Sengoku Turb est peut-être le plus intéressant. En temps que chef de la troupe militaire locale, vous êtes accompagné d'une escouade de petits soldats. En plus de vos caractéristiques, vous devrez donc veiller à la survie de vos hommes car ils vous seront d'une très grande utilité pour vaincre vos ennemis.

Fred

VOUS POUVEZ PARLER AVEC TOUS LES PERSONNAGES QUE VOUS RENCONTREZ. LÀ, IL VOUS DIT QUE VOUS AVEZ UNE TRÈS JOLIE ROBE, MAIS QUE L'ON VOIT VOTRE CULOTTE.

Petit comparatif

Cette photo du personnage principal d'»Evolution», un jeu créé par Sting, vous donnera une petite idée de ce que peut faire une Dreamcast quand elle est programmée correctement. Ces photos ne nécessitent aucun commentaire supplémentaire, elles parlent d'elles-mêmes.



7 Graphismes

C'est laid. Les couleurs sont criardes et les décors manquent cruellement de textures. Quant aux personnages, si au départ ils peuvent sembler attachants, ils deviennent vite ridicules.

2 Animation

C'est une catastrophe. L'animation est quasi-inexistante. Le personnage principal a deux mouvements à son actif. Il peut marcher et frapper avec son épée. Rien de plus.

8 Son

Les musiques et les bruitages sont réduits au strict minimum. Quant aux dialogues, les personnages s'expriment par borborygmes dans une bouillie de mots incompréhensibles qui devient vite insupportable.

5 Jouabilité

Autant le dire tout de suite, la jouabilité est au même niveau que le reste du soft. Quelle que soit la caméra choisie, on ne sait jamais si l'on frappe dans le vide ou sur un adversaire. De plus, le personnage est bloqué par le moindre petit objet.

5 intérêt

Sengoku Turb trouvera peut-être grâce aux yeux des Japonais, mais moi je ne lui ai vraiment trouvé aucun intérêt.

En Conclusion

Gardez votre argent pour des jeux du style Evolution, Sonic Adventure ou Sega Rally 2. Sengoku Turb n'est qu'un mauvais rêve.

35%

Tetris 4D

Lorsque comme moi, on est un amoureux fou de Tetris (mais si, vous savez... le fantastique jeu inventé par le soviétique Alexey Pajitnov, qui consiste à empiler différents assemblages de briques pour faire des lignes), on ne peut que sauter de joie à l'idée d'un nouveau soft exploitant son concept. L'attente est encore plus difficile lorsqu'elle concerne la machine la plus puissante du marché. C'est un grand spécialiste qui s'est attelé à la tâche pour proposer à la Dreamcast son premier Tetris. Faites place au plus grand jeu de réflexion sur console de tous les temps !

Fiche Technique

Editeur:	Bullet-Proof Software Inc.
Développeur :	Bullet-Proof
Type :	Puzzle Game
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	Sauvegarde
Sortie prévue :	Dispo Jap

TESTS

L'EXEMPLE TYPE DE CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE ! IL VA FALLOIR FAIRE PREUVE D'UN MINIMUM DE LOGIQUE POUR ALIGNER UN MAXIMUM DE BRIQUES.

LES MODES DE JEU SONT PEU NOMBREUX, MAIS ILS VOUS PERMETTENT TOUS DE CHOISIR VOTRE DIFFICULTÉ PARMI 5 NIVEAUX.

«Le concepteur de cette version 4D n'est pas un inconnu, puisqu'on lui doit aussi le Tetris de la Game Boy qui, rappelons-le, a permis à Nintendo de vendre un maximum d'exemplaires de sa célèbre portable.»

Il est difficile de trouver à l'heure actuelle un joueur qui ne connaisse pas Tetris. Ce titre est aussi incontournable pour l'univers des jeux vidéo que Star Wars pour celui de la science-fiction. Le concepteur de cette version 4D n'est pas un inconnu, puisqu'on lui doit aussi le Tetris de la Game Boy qui, rappelons-le, a permis à Nintendo de vendre un maximum d'exemplaires de sa célèbre portable. On doit aussi à Bullet-Proof un titre moins connu, Tetris Battle Gaiden, une variante au Tetris classique permettant de jouer à deux sur le même écran et de balancer des pouvoirs spéciaux pour contrer l'adversaire. Tout cela pour signaler que les programmeurs de ce petit éditeur japonais n'ont pas jugé bon de reprendre les composantes, pourtant excellentes, de ses anciens jeux.

Un classique trop classique

Après une courte intro (ils ne sont pas cassé la tête chez Bullet-Proof !), on accède à un premier menu de sélection qui permet de choisir entre le mode Classic et le mode Battle. Le premier mode s'adresse aux grands solitaires qui désirent battre des records de lignes (c'est la base de tout bon Tetris). Aucune option ni innovation ne viendront rompre cette course aux records. Le joueur peut simplement choisir son niveau de difficulté. Cela semble un peu léger si l'on tient compte de la puissance

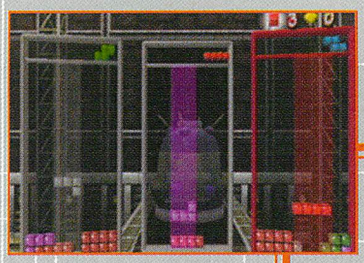
avis

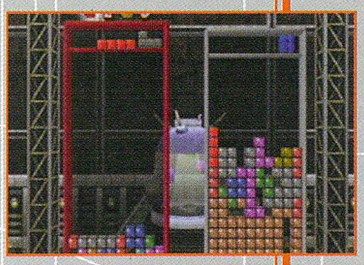
Tetris est un excellent jeu... sur GameBoy. Non, sérieusement, proposer une version Dreamcast n'est pas une mauvaise idée, mais on aurait apprécié quelque chose de plus travaillé. Au lieu de nous sortir le grand jeu à l'aide de beaux décors de fond, de magnifiques effets spéciaux et de nombreux modes, Bullet-Proff s'est contenté d'une adaptation bien fade. Au final, on ne s'éclate pas vraiment à plusieurs, et encore moins tout seul. A plus de 500F le soft, c'est donc un achat à éviter, d'autant plus que la version GameBoy est bien meilleure !

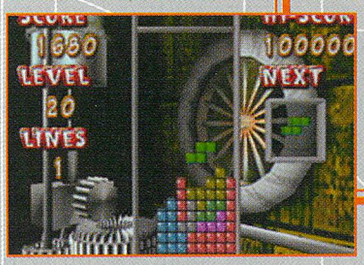
EN MODE HARD, LA VITESSE DEVIENT CARREMENT IMPOSSIBLE À GERER !

La quatrième dimension

Si vous vous demandez encore pourquoi Bullet-Proof a ajouté au titre l'appelation 4D, voici la réponse en images. En fait, il s'agit de la possibilité de jouer à quatre en même temps. Que ceux qui n'ont pas trois copains sous la main se rassurent, il est aussi possible de jouer seul, à deux ou à trois. C'est le seul réel intérêt de cette nouvelle version du grand classique d'Alexey Pajitnov.







de la Dreamcast. Le mode Battle reste de loin le plus enthousiasmant puisqu'il permet de jouer jusqu'à quatre en même temps. Mais là encore, pas d'effets spéciaux pour rendre les écrans plus beaux, pas de magies pour déséquilibrer les affrontements. On ne peut même pas jouer seul contre le programme. En fait, on se retrouve devant un Tetris identique à celui de la petite Game Boy, un comble !

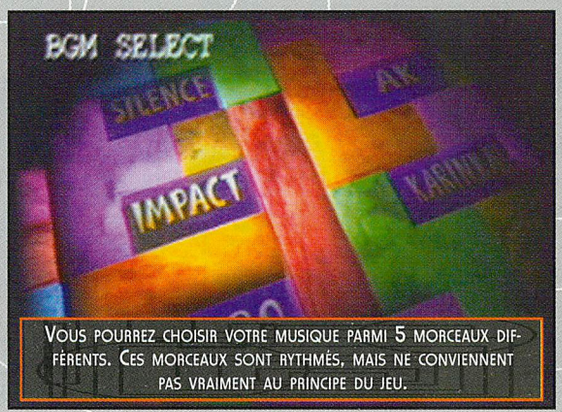
Faut-il l'acheter ?

Quand on regarde quelqu'un jouer à Tetris 4D, on se dit : «Mais comment peuvent-ils oser vendre un jeu comme ça ? C'est indigne d'une Dreamcast ! «. Croyez-moi, ces paroles, je n'ai pas arrêté de les entendre. Et pourtant, il m'a suffit de prêter mon paddle à quelques testeurs de Dreamzone pour constater à quel point le principe de ce jeu reste universel. On a beau trouver ça laid, on ne peut s'empêcher de s'éclater. Le problème, c'est qu'au Japon, Tetris 4D est vendu beaucoup moins cher qu'un titre comme Sonic Adventure. Son achat peut donc se révéler intéressant. Malheureusement, en France, les joueurs sont soumis aux prix fixés par les boutiques. Dans ces conditions, je ne saurais que trop vous conseiller d'attendre une version européenne de Tetris 4D (elle sera certainement moins chère !).

Alex

«Quand on regarde quelqu'un jouer à Tetris 4D, on se dit : « Mais comment peuvent-ils oser vendre un jeu comme ça ? C'est indigne d'une Dreamcast !»

Les joueurs les plus anciens se souviennent certainement du fantastique Tetris Battle Gaiden sur Super Famicom. Ce titre était déjà réalisé par Bullet-Proof. Mais pourquoi n'en ont-ils pas repris le principe pour leur Tetris 4D ?



Vous pourrez choisir votre musique parmi 5 morceaux différents. Ces morceaux sont rythmés, mais ne conviennent pas vraiment au principe du jeu.

8 Graphismes

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les graphismes sont du genre sommaires. Les briques sont très colorées et certains fonds d'écran sont agréables, mais il n'y a pas de quoi en faire le must du moment. Sommes-nous bien sur la Dreamcast ?

- Animation

Les briques bougent vite mais on ne peut pas qualifier leurs mouvements d'animations. Cela explique l'absence de note.

15 Son

Certains préféreront jouer sans musique, mais les autres seront agréablement surpris par des sonorités envoûtantes. Il vous sera possible de choisir votre musique parmi plusieurs morceaux. Les bruitages sont basiques et ne remporteront pas le concours de la meilleure ambiance sonore.

15 Jouabilité

Bien que l'on ne puisse pas utiliser le stick analogique pour diriger les pièces, la prise en main reste exemplaire, comme dans la majorité des Tetris. Ce jeu mettra vos méninges à rude épreuve. Il faudra être logique, précis et rapide.

16 intérêt

Ce titre est indémodable. Il suffit de jouer une minute avant d'accrocher au principe ultra-simple de ce puzzle mythique. A quatre, les parties s'enchaînent à une vitesse incroyable. On ne voit pas le temps passer. Quel dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à rajouter des options supplémentaires.

En Conclusion

Difficile d'avoir un avis tranché sur ce Tetris 4D. Le principe est très accrocheur, mais la réalisation est pitoyable pour une Dreamcast. Vu les prix pratiqués pour les jeux imports, on peut se demander si cela vaut vraiment le coup de l'acheter.

65%

NGP

NEO GEO POCKET

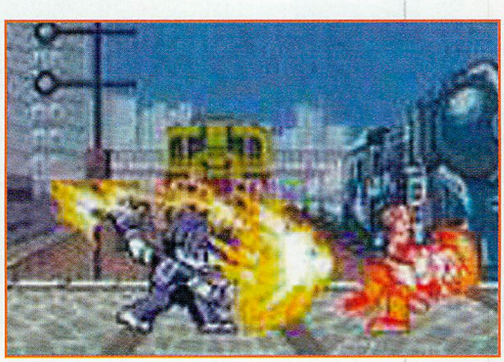
NEO GEO POCKET COULEUR

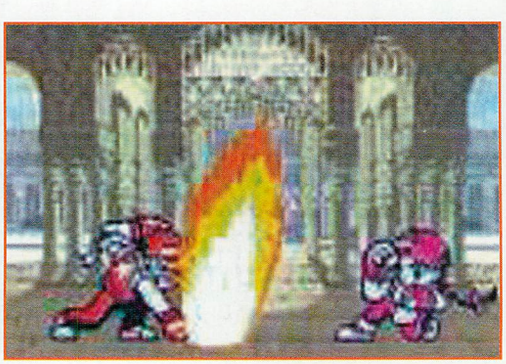
Après le succès mitigé de la version monochrome de la Neo Geo Pocket, l'annonce d'une version couleur de la dernière née des laboratoires de SNK n'a pas déclenché de réactions véritablement enthousiastes au Japon. On en finit par s'interroger sur la stratégie du géant de l'arcade.

La sortie de cette Neo Geo Pocket Couleur étant fixée au 19 mars, on commence à obtenir pas mal d'informations sur la nouvelle petite bombe. La première concerne son prix, pour l'instant fixé aux environs de 800 Frs (au Japon !) et qui ne devrait pas bouger d'ici la sortie de la machine. La différence de prix entre la version monochrome et la version couleur ne s'explique pas uniquement par l'arrivée de ce nouveau confort visuel. En fait, les graphismes affichés par la Neo Geo Pocket Couleur sont bien supérieurs à ceux de l'ancien modèle. Les décors des jeux semblent plus détaillés et plus lisibles. Le plaisir et la jouabilité n'en seront que plus grands. Les mouvements des personnages de King of Fighters R-2 sont, à titre d'exemple, bien plus décomposés et font beaucoup moins penser à un vulgaire Game & Watch. Les premiers jeux prévus sont Pocket Tennis 2, King of Fighters R-2 et Cool Boarders. D'autre part, SNK a annoncé de nouveaux développeurs pour sa machine : Capcom (pour un Megaman Pocket), Taito (pour un Puzzle Bobble) et UEP System (pour le fameux Cool Boarders). Rendez-vous le mois prochain pour un avis plus détaillé sur cette nouvelle portable couleur qui pourrait bien faire de l'ombre à la Game Boy de Nintendo. Wait and see !

King of Fighters R-2

Ce nouveau jeu de baston devrait être le premier titre édité pour la Neo Geo Pocket Couleur. On y retrouvera une quinzaine de persos en provenance des différents King of Fighters sortis dans les salles d'arcade. Les graphismes utiliseront pleinement les 6 couleurs proposées par la machine pour apporter un nouveau confort de jeu aux parties. Le système de combat se rapprochera de celui de King of Fighters'98, avec la possibilité de placer des furies. Ce genre de jeu pourrait relancer l'intérêt des acheteurs nippons pour la portable de SNK.





Samouraï Spirit

Deuxième jeu de baston à sortir sur la portable de SNK, j'attendais ce Samouraï Spirit avec beaucoup d'impatience. Autopsie d'un titre enfin réussi !

Les malheurs de la petite portable

Au contraire de mon collègue du mois dernier qui avait testé King of Fighters R-1, la Neo Geo Pocket ne m'a pas impressionné jusque-là. A titre de comparaison, un jeu comme World Heroes II Jet sur Game Boy m'apparaît bien plus fun et jouable. Le problème d'un jeu de combat sur portable, c'est la qualité de l'animation. Sur King of Fighters, on constate immédiatement une faiblesse en ce qui concerne les mouvements des personnages. Ils sont très peu détaillés. Ce petit problème ajouté à une mauvaise lisibilité de l'action sur l'écran plonge rapidement le joueur dans un ennui profond. Sur ce coup-là, SNK semble avoir joué la sécurité en préférant s'appuyer sur la popularité de ses personnages vedettes. Malheureusement, c'est aussi le meilleur moyen de tuer une console dans l'oeuf. Mais qu'en est-il de Samouraï Spirit ?

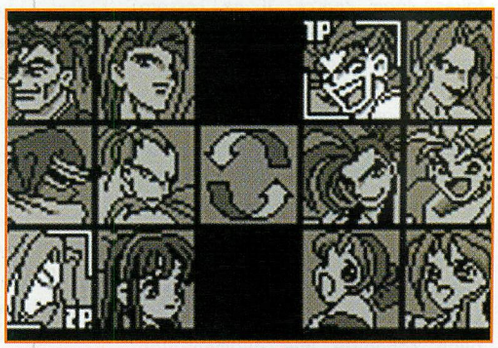
Un sabre bien affûté

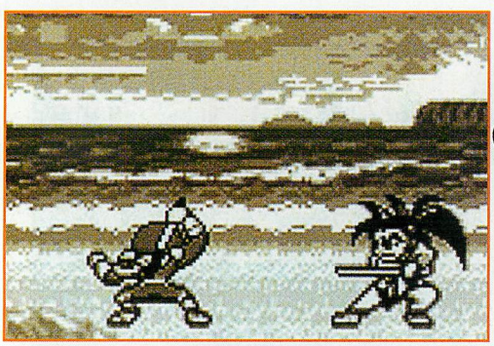
La première chose qui frappe lorsque l'on accède au menu principal du jeu, c'est l'option permettant de jouer à 2. C'est trop vite oublier que la Neo Geo Pocket possède la capacité de se connecter à l'une de ses consoeurs via un câble link. Mais trêve de considérations techniques, entrons dans le vif du sujet.

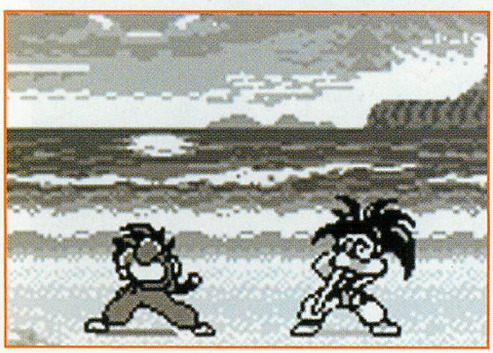
Malgré une palette de couleurs limitée au noir et blanc, la qualité graphique de Samouraï spirit est vraiment honnête. Les personnages sont mignons et bourrés de petits détails. Si leur taille n'atteint pas celle des persos de King of Fighter, leurs mouvements sont, eux, considérablement plus réussis. On a un peu moins l'impression de jouer sur une Game & Watch. Les combats sont rapides et s'effectuent dans des décors plutôt jolis. Mais la composante la plus aboutie du dernier né de SNK, c'est l'étonnante souplesse de sa jouabilité. Même un novice prendra rapidement ses marques. Samouraï Spirit se révèle donc fort sympathique avec ses quatorze combattants (2 sont cachés) et son mode Survival. Il n'est pas exceptionnel mais mérite qu'on y jette un oeil tant il apparaît infiniment plus intéressant que les autres jeux Neo Geo Pocket sortis à ce jour.

Alex

Genre : Beat'em up
Note : 7/10







ARCADE

EMPORIUM

Lorsque l'on aborde le domaine des salles d'arcade, il est difficile de ne pas penser immédiatement à l'Emporium. Cette immense salle de 200 m2 présente les dernières nouveautés, les bornes les plus impressionnantes dans un espace loisir parfaitement aménagé pour le public. Visite en règle de l'une des plus grandes salles de Paris.

Alex

Un petit retour en arrière

L'Emporium appartient à la société JEUX VIDEO'S qui s'occupe de plusieurs salles d'arcade sur Paris. La réussite de cette entreprise, et par conséquent de l'Emporium, n'est pas le fruit du hasard. A l'origine, on trouve le savoir-faire d'un homme d'affaires, Jean Paricat. Il ne cessera jamais d'innover en créant le premier bowling en France en 1959 et en important le premier juke box « Seeburg « en 1960 pour le compte de sa société, PARIS SWING. Ce n'est qu'en 1981 que sa fille Huguette Peche créa sa propre société, JEUX VIDEO'S, en faisant l'acquisition d'une première salle aux abords du Châtelet, Video's Châtelet. Cette salle, destinée à devenir l'Emporium, allait connaître une augmentation importante de sa surface en 1987. L'Emporium fait partie d'une longue liste de salles d'arcade réparties sur Paris, mais aussi à Belle Epine, Lyon La Part Dieu, Rosny et Nancy (ces trois dernières salles appartenant à l'époux de Mme Peche, qui gère sa propre société). Aujourd'hui, l'Emporium , c'est 2000 m2 sur deux niveaux avec quelques-unes des plus grosses bornes d'arcade du marché.

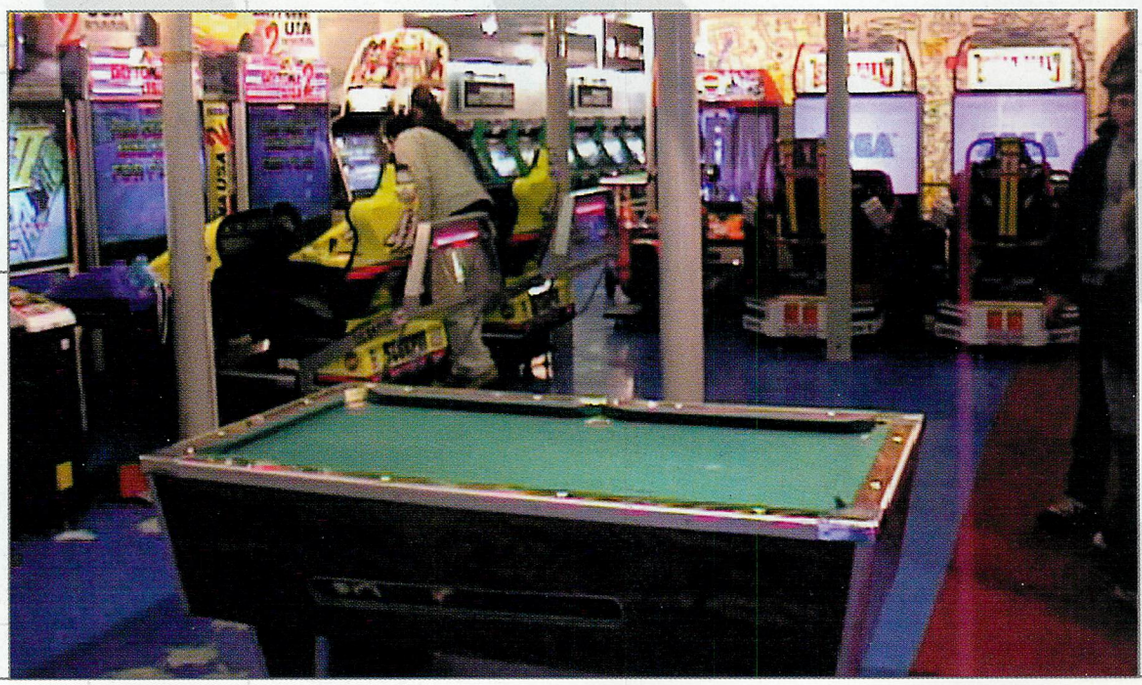
Les dernières nouveautés

La plus grande force de l'Emporium, c'est la possibilité de jouer aux bornes d'arcade les plus récentes. Elles sont régulièrement renouvelées. Certaines installations sont impressionnantes et Sega se retrouve souvent privilégié avec les fantastiques Sega Rally 2, Daytona USA 2 et Star Wars Trilogy. Quand on sait que ces bornes peuvent coûter jusqu'à 120 000 francs, on ne peut qu'être impressionné par la quantité de jeux proposés par L'Emporium. Les fanatiques de Beat'em up apprécieront pleinement la présence d'une bonne douzaine de bornes équipées des meilleurs jeux du genre. Il sera bien difficile de retrouver une telle quantité de jeux sur Paris. Tout semble avoir été aménagé pour satisfaire le plus grand nombre. Si des bornes comme Ocean ou Harley Davidson L.A. Riders impressionnent par leur taille, on ne reste pas longtemps insensible aux charmes du Venturer, un énorme module monté sur vérins hydrauliques capable de vous plonger au coeur de la plus palpitante des courses futuristes.

De multiples activités

Mais l'Emporium ne se résume pas uniquement à un étalage de monstres technologiques, les joueurs chevronnés seront ravis de retrouver quelques-unes des meilleurs bornes d'arcade de ces dernières années (Final Fight, Daytona USA, Galaxian III...). En plus de ces « oldies but goodies «, on peut aussi se détendre en faisant une par-

LE VENTURER RESTE L'ATTRACTION LA PLUS IMPRESSIONNANTE DE LA SALLE.



Les jeux à quatre sont privilégiés !

tie de flipper (une douzaine de modèles) ou une partie de baby-foot. L'Emporium propose aussi plusieurs systèmes de location accessibles en soirée. Trois formules sont possibles : location de l'espace bar, de l'espace bar et du sous-sol (crédit illimité pour toutes les activités de cet étage) ou bien de l'espace bar, du sous-sol et du rez-de-chaussée (réservation de la totalité des locaux avec un crédit illimité sur l'ensemble des activités).

Nous tenons à remercier spécialement l'Emporium et son personnel, sans qui cette rubrique n'aurait pu être réalisée.

L'EMPORIUM - 11, boulevard Sébastopol - 75001 Paris
Tel : 01 42 21 13 01

Malgré les déformations de la carrosserie, les chocs n'ont pas d'incidence sur le comportement routier du véhicule.

Les graphismes sont superbes, comme en témoigne ce coucher de soleil du second circuit.

Daytona usa 2:

Battle on the edge

Dérapages de folie et vitesse d'animation ultra-rapide sont une nouvelle fois au rendez-vous.

Après Sega Rally 2, Daytona USA 2 est la deuxième plus grosse production du moment en matière de simulation automobile. Les amateurs de Nascar vont pouvoir faire chauffer leur moteur, car ce second épisode s'annonce plus excitant que jamais. Au menu des réjouissances on retrouve bien sûr les ingrédients qui avaient fait le succès du jeu originel, à savoir : trois voitures et trois circuits correspondant chacun à un niveau de difficulté (facile, normal et difficile), et surtout, un fun incomparable. Les habitués ne seront donc pas dépaysés par cette nouvelle version qui, sans pour autant renouveler le genre, propose un des jeux de course les plus intéressants du moment. Au volant de votre bolide, tous les coups sont permis pour accéder à la plus haute marche du podium. Jouer des coudes n'est alors plus une possibilité, mais bel et bien une nécessité. Pour les débutants, le circuit ovale permet de s'éclater rapidement grâce à la simplicité de son tracé et à sa rapidité. C'est en tout cas le meilleur choix pour faire du stock-car avec vos amis. Mais les experts se lanceront plus volontiers sur les deux autres circuits, mieux adaptés à leur habileté dans la maîtrise du véhicule. L'amélioration la plus flagrante par rapport au premier Daytona concerne les graphismes. Chaque tracé possède sa propre personnalité, mais tous ont en commun une richesse graphique indéniable qui n'est pas sans rappeler un certain Scud Race. La gestion des collisions a été également améliorée par des déformations de la carrosserie plus nombreuses et de meilleures sensations physiques grâce au siège de la borne monté sur vérins hydrauliques. Pour résumer : c'est beau, c'est speed et c'est très fun ! On attend donc avec impatience une conversion sur Dreamcast que l'on souhaite encore meilleure que celle de Sega Rally 2 (s'il-vous-plaît, pas de Windows CE cette fois-ci).

Vincent

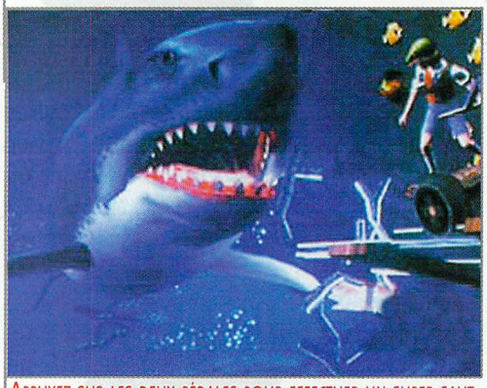
Concepteur : Sega AM2

Machine : Model 3 step 2

Le jeu à deux demande une bonne synchronisation, mais c'est incontestablement le mode le plus fun.

Des éléphants roses ?! J'en connais qui doivent fumer de la moquette pas très fraîche !

Magical Truck Adventure



Appuyez sur les deux pédales pour effectuer un super saut.

Cette nouvelle production de l'AM3 va nous changer des habituels jeux d'arcade. Ici, point de voitures, de motos, d'avions ou encore de combats en 3D. Magical Truck Adventure vous place aux commandes d'un chariot de chemin de fer. Dans la même veine que Prop Cycle de Namco (dans lequel vous deviez pédaler pour faire avancer un vélo volant), MTA va mettre vos capacités physiques à rude épreuve puisqu'il s'agit de déplacer l'engin roulant sur les rails en pompant en rythme (non, ce n'est pas sexuel !) grâce à un système de piston hydraulique. Une jauge indique la fréquence à laquelle vous pompez, cette dernière conditionnant la vitesse du chariot. Vous incarnez, au choix, un garçon ou une jeune fille dont la mission est de protéger une pierre aux pouvoirs magiques. Tout irait pour le mieux si une bande d'individus malintentionnés n'avait pas décidé de vous dérober le joyau. Pour leur échapper, vous n'avez donc d'autre solution que d'emprunter un petit chariot sur rails qui traîne par là et dont la conduite vous demandera une habileté certaine pour éviter les obstacles du chemin. Outre le piston hydraulique qui sert à avancer, la borne possède deux pédales qu'il faut actionner au moment opportun afin d'effectuer des sauts ou d'incliner le chariot d'un côté ou de l'autre. Des arbres tombés sur la voie au dragon cracheur de feu, en passant par l'éléphant qui bloque le passage, vous n'aurez pas un seul instant de répit. Mais le plus intéressant tient dans la possibilité de jouer en collaboration avec une seconde personne. Les parties deviennent alors plus soutenues puisque chacun s'occupe d'actionner une pédale. La synchronisation des mouvements est donc primordiale et le fun encore plus présent. On ne peut que craquer devant un jeu aussi original, agréable et bénéficiant d'une réalisation de qualité.

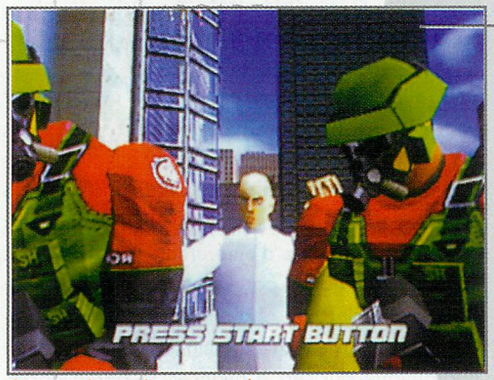
Vincent

Concepteur : Sega AM3
Machine : Model 3 Step 2

ARCADE

CE GENRE DE CARNAGE EST MONNAIE COURANTE DANS LE JEU...

LA Machine Gun



CE PLANQUÉ AU CRÂNE CHAUVE MÉRITE UNE RAFALE DE BALLES.

Concepteur : AM3
Machine : Model 3

A L'INSTAR D'HOUSE OF THE DEAD 2, SEGA VA PORTER SON RÉCENT SHOOTING GAME, LA MACHINE GUNS, SUR DREAMCAST. DEVELOPPÉE SUR LE MODEL 3, LA BORNE D'ARCADE DEVRAIT ACCOUCHER D'UNE VERSION FIDÈLE AU POSSIBLE SUR LA CONSOLE. LA MACHINE GUNS EST LE SUCCESSEUR DE GUNBLADE NY, MAIS CE N'EST PAS UNE SUITE À PROPREMENT PARLER : IL REPREND LE MÊME BACKGROUND QUE SON GRAND FRÈRE, ET L'ACTION EST DIFFÉRENTE. LE SCÉNARIO EST DIGNE DES PLUS GRANDES PRODUCTIONS TROMA, LES MAÎTRES DES FILMS Z : EN L'AN 2025, LA PAIX ET LA FÉLICITÉ RÈGNENT SUR LE MONDE. LAS, SURGIE DE NULLE PART, UNE ARMÉE D'ANDROÏDES SE MATÉRIALISE À LOS ANGELES ET LANCE UNE ATTAQUE RANGÉE SUR TOUTE LA CÔTE OUEST. EDIFIANT... MAIS PUISQU'IL FAUT BIEN FAIRE QUELQUE CHOSE POUR STOPPER CETTE AFFLICTION, VOTRE FORCE ANTI-TERRORISTE, LE S.I.F.A.T, PRÉPARE UNE CONTRE-OFFENSIVE. LE JEU SE DÉCOMPOSE EN 5 NIVEAUX. LES 4 PREMIERS SONT ACCESSIBLES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE, MAIS IL FAUDRA EN VENIR À BOUT AVANT DE S'ATTAQUER AU DERNIER. COMPARÉ À GUNBLADE, OÙ LA PROGRESSION S'EFFECTUAIT EN MAJORITÉ LES PIEDS RIVÉS AU SOL, LE JEU FAIT UNE LARGE PART AUX COMBATS AÉRIENS. VOUS SEREZ JUCHÉ SUR UN «VÉHICULE VOLANT NON IDENTIFIÉ» LA PLUPART DU TEMPS. LA MACHINE A CONSERVÉ CE QUI FAISAIT L'ORIGINALITÉ DE GUNBLADE : QUAND UN ANDROÏDE EST «LOCKÉ» DANS VOTRE VISEUR, VOUS LUI TOURNEZ AUTOUR TOUT EN LE TRUFFANT DE BALLES. CETTE INNOVATION CONFÈRE AU JEU UNE CERTAINE SENSATION DE LIBERTÉ ABSENTE DANS D'AUTRES SHOOTING GAMES. LA CAMÉRA VIREVOLTE, LES CHANGEMENTS D'ANGLE NE VOUS LAISSENT PAS UNE MINUTE DE RÉPIT, ET LES SÉQUENCES SONT TOUTES PLUS SPECTACULAIRES LES UNES QUE LES AUTRES. TECHNIQUEMENT, LA MACHINE GUNS DEVRAIT UNE NOUVELLE FOIS FAIRE LA PREUVE DE LA PUISSANCE DE LA DREAMCAST. L'EXPRESSION «ARCADE À LA MAISON» POURRAIT Y TROUVER TOUT SON SENS. LE LIGHT-GUN, DÉJÀ PRÉVU POUR LA SORTIE PROCHAINE D'HOUSE OF THE DEAD 2, VA DONC DOUBLEMENT SERVIR.

DANIEL

COMME D'HABITUDE, VOUS PRENDREZ UN MALIN PLAISIR À LAISSER MOURIR LES CIVILS, VOIRE À LES TUER VOUS-MÊME.

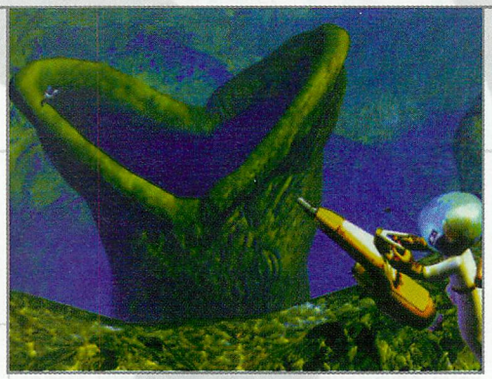
ARCADE

Il faut à tout prix tuer ce grand requin blanc avant qu'il n'atteigne le pauvre plongeur et lui prouve par la même occasion que, lui-aussi, est un grand fan des Dents de la mer.

Ocean Hunter n'est pas qu'un vulgaire jeu de tir puisque vous pourrez aussi en apprendre plus sur la faune marine avant de faire un carton.

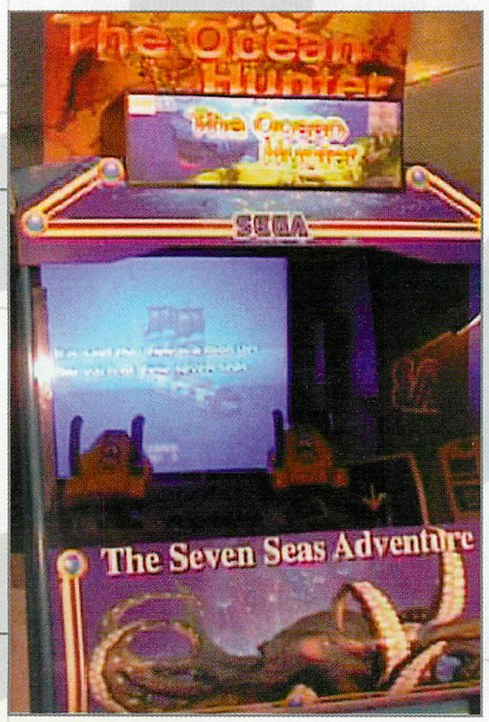
Ocean Hunter

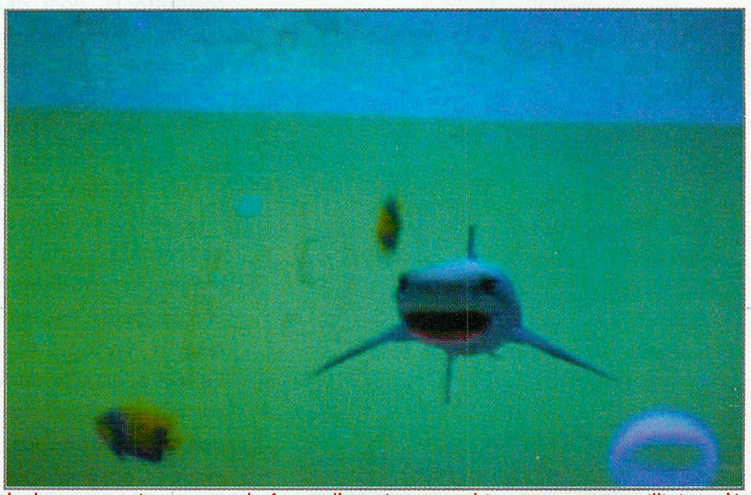
ARCADE



Présenté dans une luxueuse cabine pouvant accueillir jusqu'à deux joueurs, Ocean Hunter est un titre très rafraîchissant. Le principe se rapproche de celui d'un Time Crisis. A l'aide d'un viseur sur l'écran, vous devez tirer sur une faune aquatique plutôt agressive. Pour déplacer ce viseur, vous disposez d'une sorte de canon capable de tirer jusqu'à deux rafales de projectiles. Vous traversez différents stages aux décors variés, de l'épave du galion à d'immenses prairie d'algues, en passant par des canyons sous-marins. La 3D est vraiment de bonne qualité, même si l'écran de la cabine a tendance à atténuer la définition du jeu. Les couleurs en deviennent légèrement fades. Cela dit, l'action se déroulant au fond des mers, ça passe très bien. Les monstres marins hantant ces contrées aquatiques sont, quand à eux, extrêmement bien réussis. Les requins sont plus vrais que nature et les serpents de mer ondulent à merveille. D'autres adversaires aussi dangereux vous attendent sous l'eau. méfiez-vous des pieuvres géantes et des murènes, trois coups suffiront à vous envoyer au paradis des joueurs infortunés. Le système de tir ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de Gun Blade et reste suffisamment simple pour plaire au public le plus large. Ocean Hunter garantit une bonne dose de dépaysement pour tous ceux qui en ont assez des jeux de tir où il faut anéantir des armées entières de gangsters. Dommage que ce titre de Sega soit si facile à terminer (surtout à deux !) car sa réalisation est étonnamment bonne. Si une conversion Dreamcast venait à être annoncée, on n'aurait pu qu'à souhaiter que les concepteurs aient l'idée d'intégrer des niveaux supplémentaires et un niveau de difficulté plus élevé pour pouvoir contenter les joueurs les plus exigeants.

Alex





La borne se présente sous la forme d'une énorme cabine pouvant acceuillir jusqu'à deux joueurs.

Concepteur : AM1
Machine : Model 3

UN COUP SPÉCIAL QUI VA FAIRE MAL ! LES PERSONNAGES NE MANQUENT PAS DE CHARISME AVEC LEURS COSTUMES AUX COULEURS ÉTRANGES.

Figthing Layer

Concepteur : Arika

Machine : System ?

Namco, qu'il n'est plus nécessaire de présenter, s'est associé à Arika, afin de créer LE JEU de baston. Arika, pour ceux dont le nom n'évoque rien, est une ancienne branche de Capcom, concepteur du célèbre Street Fighter EX en arcade, et qui a aujourd'hui décidé de voler de ses propres ailes.

Fighting Layer est tout en 3D (persos et décors). Vous disposez d'un éventail de 12 combattants, dont deux directement tirés de son homologue capcomien (Allen Snider et Blair Danes). Afin de faire combattre votre personnage tout en muscles, vous aurez 6 boutons de coups (3 pieds et 3 poings), et une garde « classique « en orientant le stick vers l'arrière. Comme dans tout fighting game qui se respecte. Les combattants possèdent en plus de la barre d'énergie traditionnelle, une jauge de pouvoir nommée « Barrage Blow «. Celle-ci augmente durant le combat et permet de sortir des super-attaques. Un mode « easy combos « a également été inséré afin de réaliser, facilement, des séries de coups peu violents, mais assez sympathiques à regarder. Lorsque vous appuyez simultanément sur les 3 boutons pieds, une « Fury « permet à votre perso de se dégager des attaques à répétion de l'ennemi et de remplir sa « jauge de pouvoir « pour contre-attaquer (une seule fois par match). Autre nouveauté, l'option « Super Evolution «. Cette technique sert à se téléporter d'un point à un autre du stage, pour ainsi échapper aux attaques trop pressantes de votre adversaire. Pour finir, des Bonus Stages sont présents dans le mode un joueur. Ainsi, vous pourrez affronter une armure vivante, un aigle ou un requin afin de perfectionner vos coups, esquives et autres enchaînements, et gagner le maximum de points. On espère donc une hypothétique conversion sur Dreamcast ou sur PlayStation 2000.

KAEL

CA CHAUFFE SUR LA PISTE DE DANSE. GARE AUX CHAMPIGNONS HALLUCINOGÈNES.

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de numéros à recevoir (minimum 3).

3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

OFFRE LIMITÉE AU 500 PREMIERS ABONNÉS

TON MAGAZINE POUR 25 F

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 3 numéros
au prix de 75 F au lieu de ~~105~~ F

O 6 numéros
au prix de 150 F au lieu de ~~210~~ F

O 12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~420~~ F

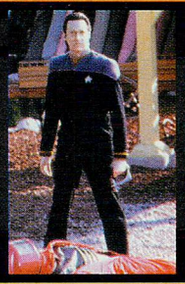
Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Code Postal : _____ **Ville :** _____

CINE/TV

Star Trek : Insurrection

Suite au succès obtenu par First Contact, les producteurs ont décidé de relancer la machine à sous et s'apprêtent à sortir un septième volet à ce qui reste l'une des plus longues sagas de l'histoire du cinéma. Jonathan Frakes, qui joue également dans la série, réalisera ce nouveau film décrivant la révolte de l'équipage de l'Enterprise contre la Fédération. Trahison, rebondissements, duels spatiaux et explosions devraient jalonner un film attendu par des millions de Trekkies. Les dernières minutes du film risquent de dévoiler une grosse surprise. Idéal avant de pouvoir profiter de la conversion de Klingon Honor Guard sur Dreamcast.



La fin des jeux vidéo

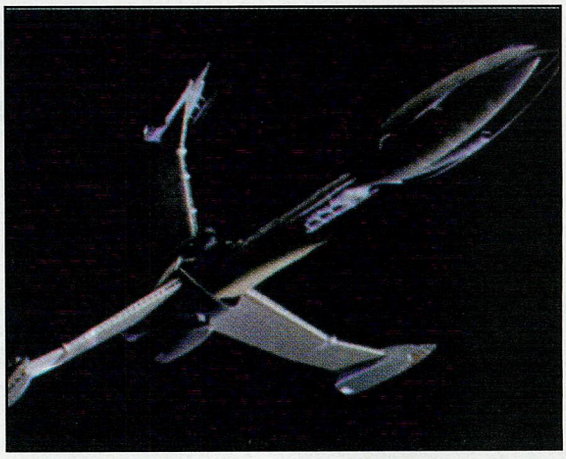
On ne peut pas dire que David Cronenberg (« La mouche «, « Crash «...) fasse dans la dentelle avec son nouveau film, eXistenZ. Le réalisateur s'attaque cette fois-ci aux jeux vidéo en décrivant l'éprouvante odyssée d'une jeune programmatrice (Jennifer Jason Leigh) qui réussit à développer un jeu susceptible d'apporter des sensations réelles à ses utilisateurs. Mais le jour de la présentation du logiciel, on tente de l'éliminer. Elle est en fait la cible d'un groupuscule qui vise à éradiquer tous les jeux vidéo de la surface de la Terre.

Les opinions concernant l'existence d'une actualité cinéma/télévision dans DREAMZONE sont plutôt partagées. Ceux qui se demandent encore ce qu'une telle rubrique vient faire dans un magazine de jeux vidéo n'ont pas dû lire l'intro du mois dernier. A ceux-là, je continuerai d'expliquer que ces trois secteurs créatifs sont étroitement liés. Les conversions de films ou de séries sous forme de jeux s'annoncent nombreuses avec des titres comme Star Wars Trilogy, X-Files, Indiana Jones ou Xéna. S'informer reste de toutes façons le meilleur moyen de ne pas mourir idiot ! L'actualité de ce mois-ci est étroitement liée à l'univers vidéo-ludique. De quoi dissiper tous vos doutes concernant cette rubrique.

Alex

BABYLON 5 : CRUSADE

Crusade, la série spin-off de Babylon 5 n'en finit plus de faire parler d'elle. Le point de départ de cette nouvelle série est un téléfilm. « A Call To Arms « qui a permis à J. Michael Stracyznski de mélanger des personnages de Babylon 5 avec ceux de Crusade. Pendant un peu plus d'1h 30, Michael Garibaldi, le président Sheridan et le capitaine Lochley seront confrontés aux Drakhs, une race extraterrestre belliqueuse. Heureusement, ils seront épaulés par un Technomage puissant qui deviendra le capitaine de l'Excalibur, un formidable vaisseau de combat qui partira en croisade contre les Drakhs. Le créateur de Babylon 5 compte beaucoup sur ce nouveau projet pour continuer de promouvoir son univers auprès des fans de science-fiction. Malheureusement, les problèmes semblent s'accumuler, puisque aucun épisode n'a encore été diffusé aux Etats-Unis. D'après Straczynski, ce retard serait dû à des impératifs techniques. Pour l'instant, la Warner Bros. ne dispose que des 5 premiers épisodes déjà filmés. Cette dernière annonce malgré tout la diffusion de Crusade en mars prochain aux Etats-Unis. Pour la France, il faudra attendre de savoir si Canal + désire acquérir cette série. Si cela était le cas, sa diffusion pourrait s'effectuer à la rentrée. Patience !



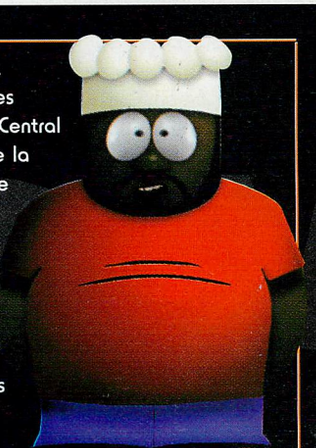
Créateur : J. Michael Straczynski
Acteurs : Peter Woodward, Carrie Dobro
Durée des épisodes : 41 mn
Diffusion : en mars pour les U.S.A. (Pour la France, on attend la décision de Canal +)

Charmed

Si Beverly Hills m'était conté... Quand on s'appelle Aaron Spelling, on dispose une incroyable quantité de jeunes actrices. Le tout est de savoir les utiliser. Pourquoi pas dans une série sur des sorcières ? «Charmed» se déroule à notre époque et narre les étranges aventures de trois soeurs se découvrant des pouvoirs surnaturels. Elles devront lutter contre les forces du mal tout en protégeant ce terrible secret. Le casting est impressionnant, puisqu'il nous permet de retrouver Alyssa Milano (la petite bombe de « Melrose Place « et de « Madame est servie «) et Shannen Doherty (la jolie brune de « Beverly Hills «). La troisième soeur sera interprétée par Holly Marie Combs. Cette série qui ne manque pas de charmes sera diffusée sur M6 à la fin du mois de février.

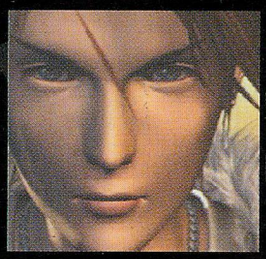
South Park

Parfois, il y a des nouvelles qui font vraiment sourire. Pensez donc, Trey Parker et Matt Stone ont de bonnes chances de devenir présidents de la chaîne Comedy Central pour la Fox. Suite au départ de l'ancien président de la chaîne, les créateurs de South Park avaient décidé de présenter leurs candidatures, uniquement par jeu. Aujourd'hui, ils sont les seuls encore en lice pour ce poste. Pourtant, la liste comprenait le responsable de la programmation et le directeur général de MTV ainsi que la directrice de la programmation de Comedy Central. Avec ces deux joyeux lurons aux commandes de la chaîne, les changements pourraient être nombreux et significatifs. Je n'ai plus qu'une chose à ajouter : votez pour Kenny !



Final Fantasy, The movie

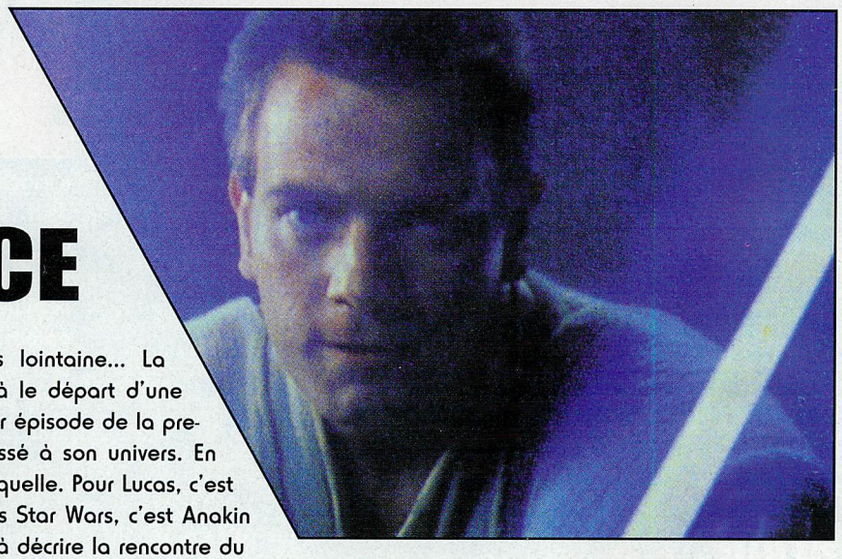
On attend désormais avec impatience les premières images du film en images de synthèse tiré de la plus grande saga de RPG de toute l'histoire des jeux vidéo. Ce long métrage distribué par Colombia Pictures, une filiale de Sony, devrait sortir pour l'été 99. C'est Hironobu Sakaguchi, le patron de la branche américaine de Square Soft, qui dirigera le projet. On ne sait pas encore quels personnages de l'univers de Final Fantasy seront repris pour l'occasion. On sait juste que c'est le scénariste américain Al Reinert qui s'occupera de développer l'histoire de ce futur must. En attendant les heureux possesseurs d'une Dreamcast attendent toujours l'annonce de l'arrivée de Square Soft dans le rang des éditeurs tiers développant pour Maître Sega.



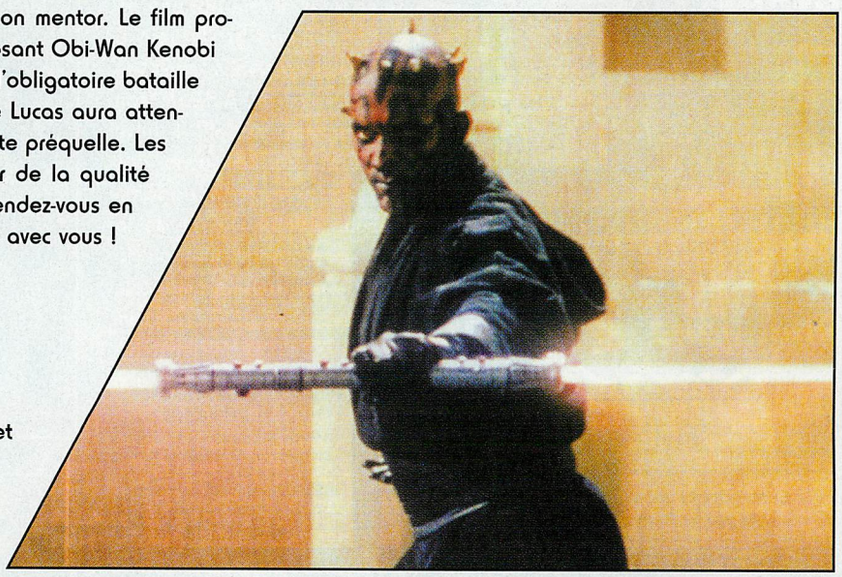
Lara Zeta-Croft

Après plusieurs mois de rumeurs non-stop concernant le choix de l'actrice capable d'interpréter le rôle de la belle aventurière dans le film Tomb Raider, le nom de Catherine Zeta-Jones (Zorro) semble devoir s'imposer. Le scénario nous présenterait une Lara à la recherche d'une cité perdue en Amérique du Sud. Sur sa route, elle aurait à empêcher l'explosion d'une bombe nucléaire.

STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE



« Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... La République Galactique est en pleine ébullition... ». Et voilà le départ d'une nouvelle grande épopée cosmique. Seize ans après le dernier épisode de la première trilogie Star Wars, George Lucas daigne enfin donner un passé à son univers. En effet, « The Phantom Menace » n'est pas une séquelle, mais une préquelle. Pour Lucas, c'est le meilleur moyen de démontrer à tous que le vrai héros de l'univers Star Wars, c'est Anakin Skywalker. Le premier épisode de cette nouvelle trilogie s'attachera à décrire la rencontre du jeune Anakin et du chevalier Jedi Obi-Wan Kenobi, qui deveindra son mentor. Le film promet au moins trois passages anthologiques : le duel incroyable opposant Obi-Wan Kenobi et Darth Maul, une incroyable course avec des véhicules étranges et l'obligatoire bataille spatiale finale. Les effets spéciaux promettent d'être inédits puisque Lucas aura attendu d'avoir l'apport technologique suffisant avant de s'attaquer à cette préquelle. Les fans devront tout de même attendre la fin 2005 pour pouvoir juger de la qualité définitive de cette seconde trilogie (qui est en fait la première !). Rendez-vous en octobre prochain pour le premier épisode. Jusque-là, que la Force soit avec vous !



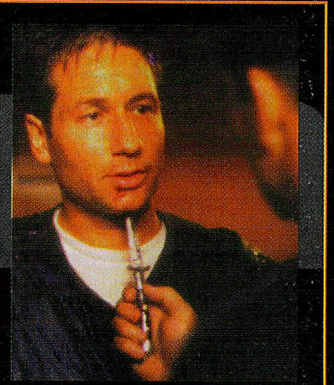
Réalisateur : George Lucas
Distributeur : 20th Century Fox
Avec : Jake Lloyd, Ewan McGregor, Liam Neeson, Natalie Portman et Samuel Jackson
Durée : environ 2 h 10
Sortie : le 21 mai 99 aux U.S.A.,le 13 octobre en France 98

Resident Evil

L'adaptation du célèbre jeu d'aventure gore de Capcom pour le cinéma continue de faire courir les rumeurs les plus folles. Après l'annonce concernant George Romero (il pourrait bien réaliser le film), c'est au tour de la sublime Sarah Michelle Gellar de faire la une des potins hollywoodiens. La jeune actrice, héroïne de la série « Buffy et les vampires », pourrait bien incarner Claire Redfield, l'un des personnages centraux de la série des Resident Evil (on la retrouvera sur Dreamcast dans Code : Veronica). Nul doute que l'apport d'une figure aussi importante dans le générique du long métrage basé sur le jeu de Capcom apportera un intérêt supplémentaire au projet.

X-Files

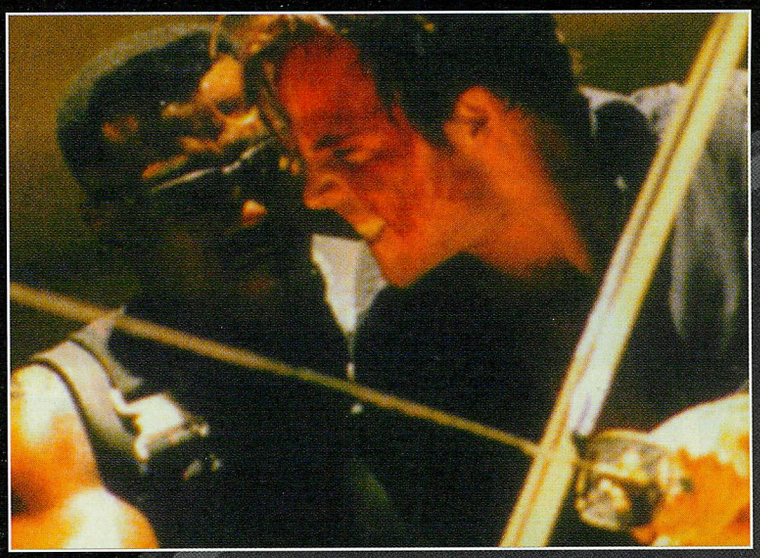
La série de Chris Carter n'en finit pas de baisser dans les taux d'audience de la télévision américaine. Les téléspectateurs commencent sans doute à se lasser de cette éternelle recherche des petits hommes verts. Pour tenter de stopper cette érosion, Carter semble décidé à procéder à des changements significatifs. Ainsi, au cours de la cinquième saison de X-Files, on devrait assister à des révélations importantes sur la soeur de Mulder. Ce dernier déclarera enfin sa flamme à sa charmante partenaire Scully. Pour le cinéma, Rob Bowman a officiellement annoncé qu'il faudrait attendre 2 ou 3 ans avant de voir un nouveau film. Cela confirme la volonté de Carter d'en terminer avec X-Files tout de suite après la 7ème saison avec un long métrage.



DVD

Ce mois ci, je me suis une fois de plus sacrifié pour vous dégoter deux films à voir ou à revoir. Pour la zone 2, j'ai sélectionné le DVD de «Pour le pire et pour le meilleur» avec le sensationnel Jack Nicholson et la troublante Helen Hunt. Pour la zone 1, le choix a été plus difficile, étant donné le nombre impressionnant de DVD disponibles. J'ai donc choisi un film récent, «Blade».

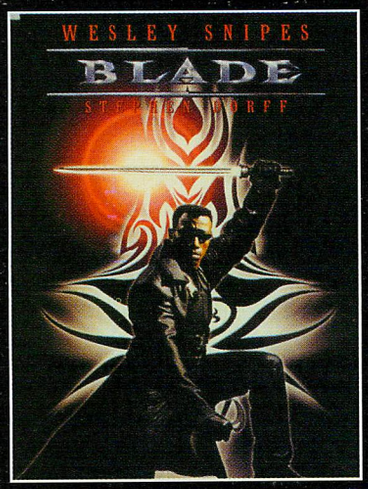
Fred



- ZONE 1 -

BLADE

Genre : fantastique

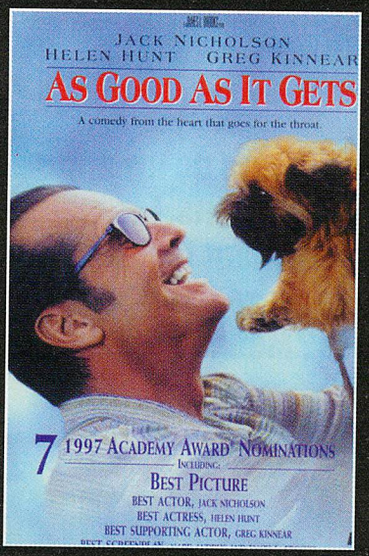


Les créatures de la nuit déclarent la guerre à l'humanité. A la tête d'un groupe de vampires, Deacon Frost décide de réveiller un démon qui l'aidera à régner sur la Terre. La réussite de cette entreprise passe par la capture de Blade, le « day walker «, l'ennemi juré des vampires. Mi-homme, mi-vampire, Blade est le chaînon manquant entre les deux races. Né alors que sa mère venait juste de se faire mordre par une de ces créatures, Blade est le seul à posséder leurs pouvoirs sans en avoir leurs faiblesses. Aidé de son ami Whistler, un mortel, il lutte dans l'ombre pour la survie des hommes. Blade respecte parfaitement l'esprit noir et violent de la BD. Visiblement, pour une fois la censure et le puritanisme américain ne sont pas passés par là. Le film est très gore. Les techniciens des effets spéciaux n'ont pas hésité à déverser des litres d'hémoglobine virtuelle tout au long de l'histoire. Le sang gicle sur les murs à la moindre occasion. On peut également décerner une mention spéciale à Stephen Dorff, alias Frost, le vampire rebelle sans foi ni loi. Grâce à lui les méchants sont de vrais méchants. Ils n'ont aucun respect pour rien ni personne, et encore moins pour les humains. Si Blade est conforme au Comic dont il est issu, il ne se gène pas pour revisiter la légende des vampires. Le film oscille entre l'univers mythique de Braham Stocker et le monde moderne. L'une des principales anomalies, et malheureusement « made in US « (ex. « Vampires « de J. Carpenter), c'est l'utilisation des balles en argent pour tuer les vampires, alors que ce métal est habituellement réservé aux loups-garous. De plus, ces monstres, censés représenter des êtres de la nuit, peuvent sortir au grand jour en utilisant simplement une protection solaire. Les scénaristes ont sans aucun doute été inspirés par la publicité pour les lunettes Rayban...Un dernier reproche : le film souffre de quelques temps morts. Notamment, juste après la première séquence dans les abattoirs. Mis à part ces quelques défauts qui ne dérangeront que les puristes du genre, Blade reste un bon film d'action, original, qui pourrait cependant choquer les âmes sensibles.

Langue : anglais
Sous-titre : anglais
Image : 5/5
Son : 4/5
Suppléments : Stereo surround, Wide screen, scènes supplémentaires, commentaires, reportages, bio, bandes annonces, etc.

- ZONE 2 -

Pour le meilleur et pour le pire



Genre : mélo

Melvin est un écrivain solitaire. Il souffre d'un mal qui touche un grand nombre d'Américains. Il est névrosé. Sa vie se déroule selon un rituel bien établi. Il vit reclus dans son appartement de Manhattan. Il ne supporte pas le contact avec les autres. Il hait son voisin, son chien et la terre entière. La seule à trouver grâce à ses yeux est Helen Hunt, et on le comprend. Elle occupe le poste de serveuse au restaurant du coin. C'est la seule à pouvoir lui servir ses repas. Tout est réglé et se déroule sans problème, jusqu'au jour où sa vie se trouve complètement bouleversée. Sa serveuse préférée ne vient plus travailler, et à la suite d'un accident son voisin lui demande de garder son chien. A partir de ce moment, Melvin apprendra à composer et à vivre avec les autres. Pas d'effets spéciaux donc. «Pour le meilleur et pour le pire» est un «mélo» pur sucre écrit sur mesure pour Jack Nicholson. Comme à son habitude, il s'investit à fond dans son rôle, et on n'a aucun mal à entrer dans son jeu. Nicholson en fait des tonnes. Il cabotine et on en redemande. Malgré son personnage antipathique, on se prend très vite d'affection pour Melvin. Tout au long de l'histoire, on assiste à la lente transformation du personnage. Il passe par différentes phases. Au départ, irascible et sans cœur, il fait des efforts pour devenir compréhensif et finalement se transforme en amoureux transi prêt à tout pour ne plus rester seul. On peut également décerner une mention spéciale à Helen Hunt, touchante en femme au cœur tendre. «Pour le meilleur et pour le pire» a fait un véritable tabac outre-Atlantique. Pour preuve le film a reçu 3 Golden Globes et 2 Oscars, dont ceux du meilleur rôle féminin et masculin.

Langues : français
Sous-titre : français
Image : 4/5
Son : 4/5
Suppléments : bandes annonce, commentaires, etc.

Calendrier Zone 2

Février 99

WARNER
Minuit dans le jardin du bien et du mal (26janvier)
US Marshals (26 janvier)
Meurtre à la maison blanche
Président d'un jour

DISNEY
Rasta Rockett (2 février)
Alice aux Pays des Merveilles
Dumbo
Les 3 Mousquetaires

Mars 99

WARNER
Batman Forever
Batman Le défi
Copycat
L'arme Fatale 2
L'arme Fatale 3
L'effaceur
La cité des anges

BUENA VISTA
Air Force One
La main sur le berceau
Prêt à Porter
Quizz Show

Avril 99

WARNER
L'arme fatale 4
Le dernier samaritain
Mad Max 2
Nico
Passenger 57
Tango & Cash

LPN LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

A peine le temps de se retourner, et déjà le troisième numéro de Dreamzone. Selon la gazette de Will, la Dreamcast va une nouvelle fois exploser tous ses concurrents. Les mois d'avril et de mai sont généralement très prolifiques en jeux vidéo. Les éditeurs oublient leur prudence habituelle et dévoilent leurs dernières nouveautés. Nous accueillerons entre autre dans les pages de Dreamzone des jeux que vous attendez tous, j'en suis sûr, avec impatience : Monaco GPRS2, Power Stone et House of the dead 2.

MONACO GPRS 2

Monaco GPRS2 sera le premier jeu développé par Ubi Soft sur Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 a déjà fait ses preuves sur PC. Elle est considérée comme l'un des meilleurs jeux de F1 sur cette machine, espérons qu'elle le restera sur Dreamcast. En tout cas, Monaco GPRS 2 sera le premier jeu du genre sur cette console et il ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer comme la référence en la matière. Alors, Monaco GPRS 2 plus fort que Sega Rally 2 ?

POWER STONE

Power Stone sera un des tout premiers jeux à sauter le pas de la NAOMI vers la Dreamcast. Une bonne console se doit de posséder de nombreux jeux de combat de qualité. Avec Virtua Fighter 3 et Power Stone, on ne peut pas dire que la Dreamcast ne soit pas gâtée. Power Stone s'annonce exceptionnel, et surtout très fun. Power Stone réussira-t-il à détrôner le roi Virtua fighter ? Réponse dans le prochain numéro.

LE NUMÉRO 3 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DU 15 AVRIL 1999

LE GAGNANT DU SONDAGE !

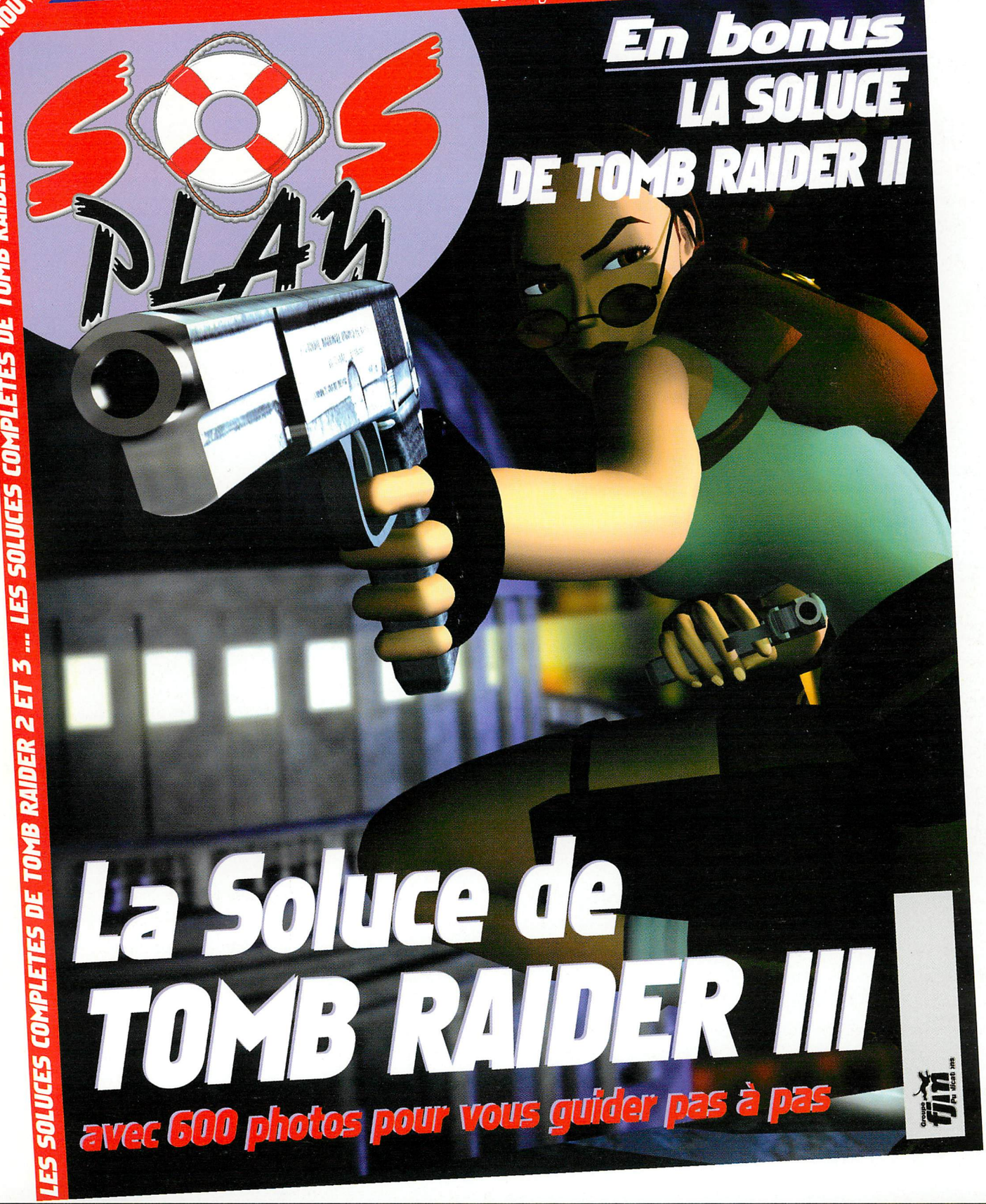
M DELIERE JEAN FRANCOIS 84 RUE JEAN-JAURES 51110 BAZANCOURT-FRANCE

NOUVEAU

LES SOLUCES COMPLETES DE TOMB RAIDER 2 ET 3

Le magazine des soluces complètes sur PLAYSTATION

32 f Seulement NOUVEAU



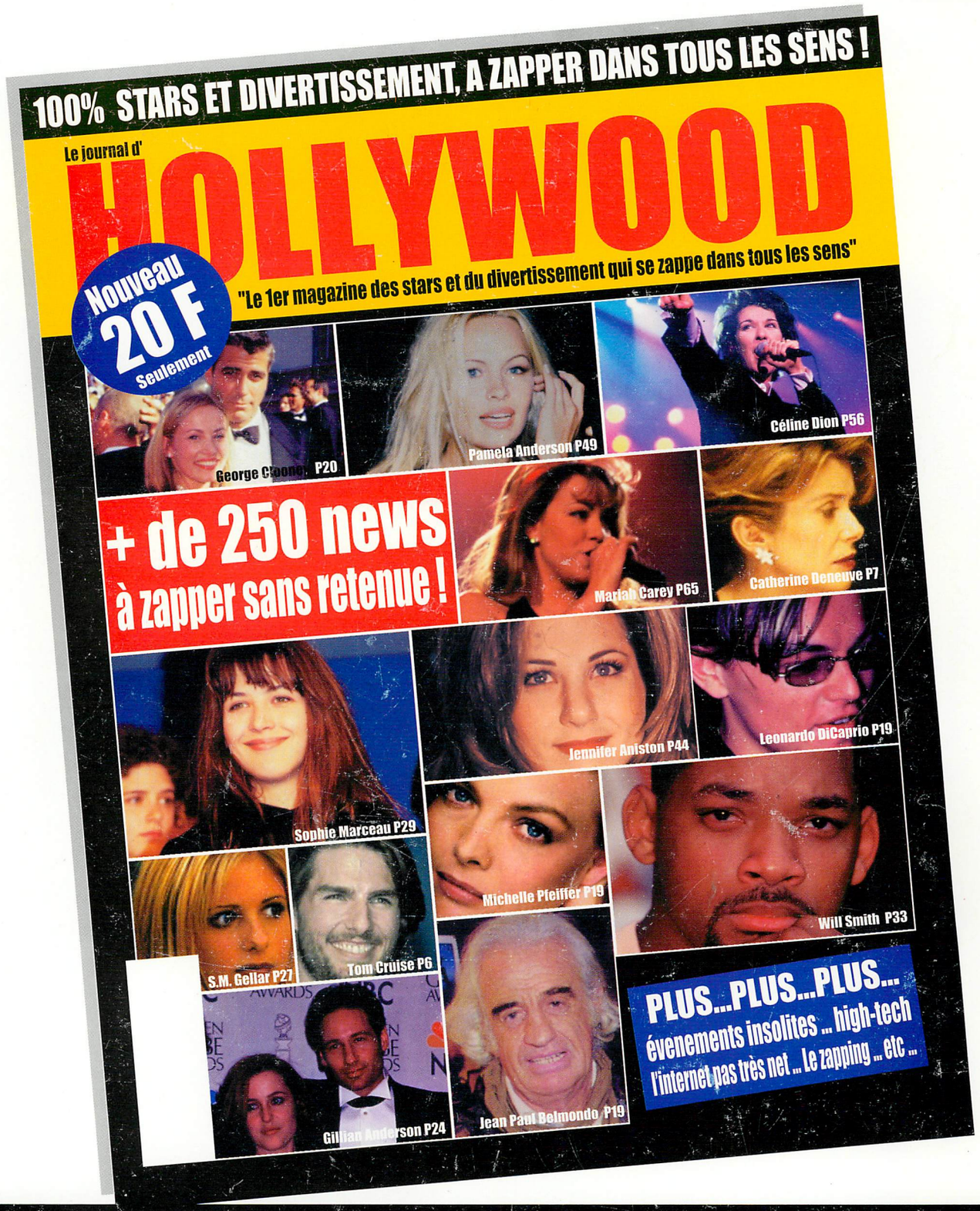
LES SOLUCES COMPLETES DE TOMB RAIDER 2 ET 3 ... LES SOLUCES COMPLÈTES DE TOMB RAIDER 2 ET 3

EN VENTE ACTUELLEMENT

le 1er magazine

100% Stars et Divertissement

à zapper dans tous les sens !



EN VENTE ACTUELLEMENT